05 200
2014

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

ДЕНЬ ПОБЕДЫ
ЛУЧШИЕ ИГРЫ ПРО ВТОРУЮ МИРОВУЮ

200 НОМЕРОВ ВМЕСТЕ

ЛЮДИ ИКС
КЛЮЧЕВЫЕ МУТАНТЫ ЭПОПЕИ

В РАЗРАБОТКЕ

BATMAN
ARKHAM KNIGHT

WOLFENSTEIN
THE NEW ORDER

HEROES OF THE STORM

ВЕРДИКТ

DAY Z

INFAMOUS
SECOND SON

METAL GEAR SOLID V
GROUND ZEROES

HEARTHSTONE
HEROES OF WARCRAFT

1954
ALCATRAZ

WORLD of TANKS
НОВЫЙ РУБЕЖ 9.0

9 771560 258026 14005
игроМедиа

16+

www.igromania.ru

ЛЮДИ ИКС
ДНИ МИНУВШЕГО БУДУЩЕГО
12+
В КИНО
С 22 МАЯ В 3D
MARVEL
РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ

ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

У вас в руках двухсотый номер «Игромании»! Юбилейный! Страшно подумать — первый номер вышел в сентябре 1997 года. Прошло почти 17 лет!

За это время наша с вами игровая индустрия не просто эволюционировала, а пережила несколько революций. Порой весьма кровавых. Гибли студии и зарождались новые. Практически умирали одни жанры игр и появлялись другие, которые даже представить себе было невозможно. Умирали и возрождались игровые платформы...

Журнал тоже не стоял на месте. В 1997-м «Игромания» была большим сборником гайдов и солюшенов. Через несколько лет она превратилась в чудесный винегрет о самых неожиданных аспектах игровой индустрии. Были статьи про взлом игр, про хакерство, про создание сайтов, интервью с разработчиками и пиратами. Разве что про черта в ступе не писали. Хотя... в принципе, и про него писали. Если черт в ступе был в какой-то игре.

Потом появилось видеодополнение, которое примерно за год выросло в многочасовую передачу о компьютерных играх.

Следующий важный этап развития — «Игромания» стала мультиплатформенной. Сейчас сложно представить, что когда-то мы писали только о PC-играх. А тогда это был очень рискованный шаг. Мы не знали, как вы, читатели, на это отреагируете.

Сейчас журнал вступает — хотя почему вступает, уже вступил — в эру, когда люди больше читают со смартфонов и планшетов. Мы сделали и активно развиваем версии для iOS и Android. На этом номере мы сделали оживлятор. Как он работает? Вы скачиваете на свой смартфон приложение, наводите его на определенные области журнала, помеченные специальным значком, и смотрите на экране устройства различные видеодополнения. В этом журнале анимаций три — обложка, шестая страница (на ней подробно объяснено, что и как нужно делать) и рецензия на MGS. Но это только проба пера, и в следующих номерах мы планируем увеличить число интерактивных элементов, а пока просто обкатываем формат, смотрим, как он работает.

А сейчас перелистывайте буквально несколько страниц и читайте самую большую статью о том, как создавалась и эволюционировала «Игромания». С самого первого номера до сегодняшнего дня.

До встречи в следующем номере. Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ОЖИВЛЯТОР

Вот так выглядит значок, показывающий, что в журнале есть интерактивная область. Достаточно скачать специальное приложение на смартфон, навести камеру на помеченную значком область — и вы сможете увидеть какое-то дополнение к «Игромании». Это могут быть скриншоты, видеорецензия, расширенная текстовая информация по игре или что-то еще. На этом номере мы только экспериментируем, поэтому интерактива совсем немного (обложка, шестая страница и рецензия по MGS), но в будущем мы планируем увеличить объем расширенного контента.

05 МАЙ (200) 2014

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора Надежда Недова
Редакторы Геворг Акопян, Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин
Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*
Руководитель проектов для iOS и Android Евгений Пекло
Дизайн и верстка для iOS и Android Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Руководитель mobi.ru Поповкин Денис
Программирование Илья Теплов, Алексей Полянский
Корректура Мария Луговская, Анна Полянская
Переводчик Ольга Букреева

WWW.IGROMANIA.RU
Руководитель проекта Александр Пушкарь
Выпускающий редактор Эдуард Клишин
Новости Андрей Чаплюк, Дмитрий Мискевич
Ведущий раздела чит-кодов Георгий Власов
модераторы Вадим Швед, Сергей Уразов

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Игромедиа»
Адрес редакции 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Генеральный директор Евгений Исупов
Директор по производству Азам Даниаров
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских

ВИДЕОСТУДИЯ
Главный режиссер видеостудии Алексей Шуньков
Контент-редактор Евгений Колпаков
Звукорежиссер Анастасия Медкова
Режиссеры видеомонтажа Александр Хитров, Сергей Громов, Станислав Дьяконов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Тел./факс (495) 231 2364
E-mail: vozvrat@igromania.ru
Менеджеры Дина Ситдикова dina@igromania.ru, Юлия Поржежинская yulia@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE
Published by Igromedia LLC since 1997
Editor in Chief Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123 Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2014 — © Igromania, 1997-2014

Тираж 64958 — Circulation 64958

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 27 мая!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №05 (200) 2014

The Witcher 3: Wild Hunt Я не альтруист!

Batman: Arkham Knight Только свистни — он появится!

7-27 ЮБИЛЕЙ
7 Двести номеров вместе

28-43 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
28 Не одной строкой

44-45 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
44 The Witcher 3: Wild Hunt

46-69 В РАЗРАБОТКЕ
46 **Рейтинговая система игровых рубрик**
47 Игромания рекомендует
48 Kingdom Come: Deliverance
52 Batman: Arkham Knight
58 Heroes of the Storm
64 Wolfenstein: The New Order
66 WildStar

70-83 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
70 День Победы
71 World of Tanks
76 Hearts of Iron
77 Ил-2 Штурмовик
78 Commandos
79 В тылу врага
80 Блицкриг
81 Call of Duty
82 Brothers in Arms
83 Medal of Honor

84-123 ВЕРДИКТ
84 MGS5: Ground Zeroes
90 DayZ
96 inFamous: Second Son
102 Hearthstone: Heroes of Warcraft
106 Diablo 3: Reaper of Souls
108 1954: Alcatraz
110 The Walking Dead: S2, Ep. 2 — A House Divided
111 Bioshock Infinite: Burial at Sea — Episode Two
112 Yoshi's New Island
113 Dead Nation: Apocalypse Edition
114 The Mighty Quest for Epic Loot
115 Loadout
116 Shadowrun Returns: Dragonfall
117 TowerFall: Ascension
118 Luftrausers * Fez
119 Destiny of Spirits
Game Dev Tycoon
120 Мобильный дайджест

124-127 ОНЛАЙН
124 Дайджест онлайна

128-131 КИНО
128 Люди Икс: Дни минувшего будущего

Алфавитный список игр в номере

1954: Alcatraz 108
Batman: Arkham Knight 52
Bioshock Infinite:
Burial at Sea — Episode Two 111
Braveland 122
Brothers in Arms 82
Call of Duty 81
Commandos 78
DayZ 90, 125
Dead Nation: Apocalypse Edition ... 113
Destiny of Spirits 119
Devious Dungeon 123
Diablo 3: Reaper of Souls 106
Dudeski 123
EVE Online 127
Fez 118
Final Fire 125
Game Dev Tycoon 119
God of Light 121
Hearthstone: Heroes of Warcraft 102
Hearts of Iron 76
Heroes of the Storm 58
inFamous: Second Son 96
Infinite Crisis 125
Kingdom Come: Deliverance 48
Loadout 115
Luftrausers 118
Medal of Honor 83
Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes 84
Mines of Mars 120
Out There 122
Shadowrun Online 125
Shadowrun Returns: Dragonfall 116
Shards 124
Smash Hit 120
Star Wars: The Old Republic 127
Swordsman 127
The Mighty Quest for Epic Loot 114
The Walking Dead: Season 2,
Episode 2 — A House Divided 110
The Witcher 3: Wild Hunt 44
TowerFall: Ascension 117
Wave Wave 121
WildStar 66
Wolfenstein: The New Order 64
World of Tanks 71, 125, 126
Yoshi's New Island 112
Блицкриг 80
В тылу врага 79
Ил-2 Штурмовик 77
Легенды кунг фу 127

132-149 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
132 Железные новинки
Тесты
138 Материнская плата ASUS Rampage IV Black Edition
141 Планшет Ritmix RMD-758
142 Ноутбук MSI GE70 2PE Apache Pro
145 Игровая гарнитура SteelSeries Siberia Elite
146 Игровой компьютер Meijin Ice & Fire 3-Way SLI GTX TITAN BE
148 Разумный компьютер за разумные деньги

150-155 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
150 Тест № 5. Май
151 Сканворд № 5. Май
152 Фотографическая память № 5. Май
155 Подведение итогов за № 03/2014

КАЛЕНДАРЬ
153 Wolfenstein: The New Order
154 Metal Gear Solid: Ground Zeroes

156-160 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
156 День, когда исчезло все, кроме игр

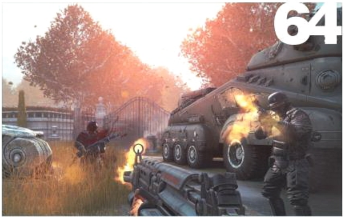
МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Люди Икс: Дни минувшего будущего
Batman: Arkham Knight

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
South Park: The Stick of Truth
Metal Gear Solid: Ground
inFamous: Second Son
Люди Икс: Дни минувшего будущего

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Двадцатый Век
Фокс СНГ .... 2-я обложка
SLAYER.RU ..... 3-я обложка
Pfizer .... 4-я обложка

В номере:
Highscreen 136
ООО «Игромедиа» 6, 105, 160



Wolfenstein: The New Order Человек против машины

День Победы Вспоминаем Вторую мировую

Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes Нулевой уровень

inFamous: Second Son Последний комикс-герой

200-й выпуск!

Всем привет!

В то время как в печатной версии «Игромании» вовсю идет празднование юбилея, на диске к этому номеру тоже можно обнаружить множество интересного. «Клуб игропутешествий» набирает обороты после перезапуска, мы рассказываем о природе кризисов в комиксах издательства DC, а в ретроразделе вас ждет подборка самых сложных игр за всю историю.

Также вас ждут видеообзоры и мнения редакции по последним игровым новинкам: Titanfall, inFamous: Second Son, Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes, Castlevania: Lords of Shadow 2, Dark Souls 2, Octodad: Dadliest Catch и Donkey Kong Country: Tropical Freeze.

DC-вселенная: кризисы!

Сегодня мы поговорим о бесконечности... о конце всего... о новом начале... числах сорок и пятьдесят два, жизни, вселенной и всем остальном. Но вселенная эта не совсем обычная. В ней живет миллиардер, который временами надевает черный костюм и творит добро. Живет принцесса, наделенная невероятными силами и ведет нескончаемую битву со злом. Или все было не так и принцесса была роботом, а богач — вампиром... С вопроса «А что, если?» и появилась мультивселенная комиксов издательства DC. Теория, согласно которой существуют миры, параллельные тем, где живут Супермен, Бэтмен, Джокер и другие известные личности. В них незначительная деталь отличает персонажей от хорошо нам известных. Как зародилась эта концепция, зачем она была нужна и какие они, эти миры, мы и разберемся.

Клуб игропутешествий — выпуск №2. Берег разбитого корабля

Второй выпуск обновленного «Клуба игропутешествий». Мы продолжаем путешествие по виртуальным просторам Neverwinter (а вскоре, кстати, заглянем и в некоторые другие вселенные, но об этом пока... тсс...).

Игровые новости

Весенние анонсы и релизы 2014 года продолжаются. Несмотря на некоторое затишье, отличных игр хватает!

В этом выпуске: Batman: Arkham Knight — новый анонс от Warner Bros. Games. Названа дата релиза Watch_Dogs — конец мая. Blizzard продает в World of Warcraft всем желающим 90-й уровень, а BioWare напоминает о существовании Star Wars: The Old Republic и обещает решить квартирный вопрос. Классическая бродилка Gauntlet возвращается в новом обличье. Square Enix рассказывает новые подробности о сюжете Murdered: Soul Suspect. И, конечно же, нас ждут две новые игры от Ubisoft — французско-революционная Assassin's Creed: Unity и Assassin's Creed: Comet, где главным героем может стать тамплиер.

Самые важные релизы прошлого месяца: Titanfall, South Park: The Stick of Truth, Dark Souls 2, Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes и, само собой разумеется, Goat Simulator!

Новости индустрии

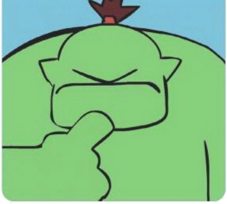
Месяц стал неплохим и на новости индустрии. Самая важная новость месяца — покупка Oculus VR за два миллиарда долларов «Фейсбуком». Неужели Марк Цукерберг ожидает виртуальную революцию?

В этом выпуске: геймеры протестуют против продажи Oculus VR «Фейсбуку».

Notch отменяет версию Minecraft для Oculus Rift. Студии Insomniac исполнилось 20 лет, и по этому случаю разработчики выпустили музыкальный клип. Канадские ученые выяснили, что геймеры — общительный народ. Xbox Live будет приучать к хорошему поведению методом кнута и пряника. Steam тестирует «семейный» доступ к игровой библиотеке. Разработчики Kerbal Space Program объединили силы с NASA. Новые суды и скандалы вокруг Дюка Нюкема. По The Last of Us снимут фильм. В Китае делают собственную игровую консоль. Sony показала свою версию виртуального шлема. Epic Games раздает движок Unreal Engine 4 почти даром.

Игровая культура

«Бойцовский клуб» стал восьмибитной игрой (почти). Новый мультфильм высмеивает реалии Grand Theft Auto Online. Студия Carbot Animations открыла третий сезон StarCrafts, но при этом еще и выпустила мультфильм по мотивам Diablo



(а позже — еще и по WoW). «Тетрис» встроили в визитную карточку. Завтрак снайпера — новая машинима с погоней за холодильником. Разработчики Skywind хвастаются графикой, показывая Morrowind в новом виде. Студия Respawn показывает первый трейлер фильма о Titanfall. Кузнец Тони Суоттон выковал «покемонский» меч. Bear Simulator — ловим рыбу вместо спасения мира. DCode Films выпустила фильм по Deus Ex: Human Revolution. Шведский программист сделал из Google Maps постапокалипсис в духе The Last of Us. Марио и принцесса снова сражаются со злодеями в Mario Warfare.

Десятка самых сложных игр

Для многих геймеров игры — это всего лишь развлечение. Еще один легкий способ скоротать вечерок-другой. Или совершить увлекательное путешествие по фантастическим вселенным. Но есть среди любителей пиксельных и полигональных человечков отдельный вид игроков. Это мазохисты от мира геймеров. И не просто хардкорные игроки, которые не в восторге от казуальных игр нового поколения. Они любят настоящие испытания. Вместо того, чтобы запустить злой птичкой в домик свиней, они, скрежеща зубами, посылают отряд наемников на борьбу с инопланетянами. Этот тип людей не использует всего один палец для управления героем; чтобы победить монстров в темных подземельях, в ход идут обе руки, а к тому же — все доступные кнопки геймпада. Клавиатура не раз получала удар кулаком, а мышка летела на пол. Ведь самые-самые хардкорные игроки выбирают самые-самые сложные игры. Именно о них и пойдет речь в нашей десятке. Мы вспомним самые яркие игры, которые не только не дружелюбны к игроку, но и всячески стараются ему навредить. Если вы прошли полностью хотя бы одну из них, вы уже испытали все муки ада при жизни. Итак, вперед! Десятка самых сложных игр!

Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

В этом выпуске будет много игр, о которых вы слышали в этом году, но корни которых уходят глубоко в прошлое. 1994 год порадует нас знаменитым файтингом Killer Instinct. Вспомним также про GTA 2, отметившую недавно свое пятнадцатилетие. Кто не играл — познакомится впервые с проектом «В тылу врага» 2004 года выпуска. И напоследок — бодрый заряд электричества пятилетней давности, inFamous.

В этом выпуске:

- **Killer Instinct**
- **GTA 2**
- **В тылу врага**
- **inFamous**

ИГРОМАНИЯ LIVE

Загрузите в App Store

Загрузите в Google play

КАК ОЖИВИТЬ СТРАНИЦЫ ЛЮБИМОГО ЖУРНАЛА?

1. УСТАНОВИ **ИГРОМАНИЯ LIVE** ИЗ МАГАЗИНА ПРИЛОЖЕНИЙ НА СВОЙ СМАРТФОН ИЛИ ПЛАНШЕТ
2. ЗАПУСТИ ПРИЛОЖЕНИЕ И НАВЕДИ КАМЕРУ НА СТРАНИЦУ, ОТМЕЧЕННУЮ **ЗНАКОМ**
3. НАСЛАЖДАЙСЯ ЭКСКЛЮЗИВНЫМ КОНТЕНТОМ!

Живые страницы в этом номере:

- **эта самая страница:** видеоанонс;
- **обложка:** редакция отмечает юбилей «Игромании»;
- рецензия на **Metal Gear Solid V: Groun**

Двести номеров вместе

История создания «Игромании»

Поверить трудно — в своих руках вы держите двухсотый номер «Игромании». Миллионы читателей, тысячи, если не десятки тысяч статей, не менее сотни авторов, десятки рубрик и много, очень много воспоминаний. За 17 лет с момента основания журнала он прошел через все — экономические кризисы, периоды бурного роста и падения, мировые эксклюзивы, смену типографий, появление полноценного видеодиска и собственной передачи на телевидении.

Люди уходили и вновь возвращались. Какие-то печатные издания закрывались, менялись офисы, запускались новые консоли. А сотрудники «Игромании» продолжали трудиться во благо цели, поставленной еще в прошлом тысячелетии, — сделать лучший журнал про игры на русском языке.

Успешно или нет — судить, разумеется, только вам. В этом же обширном материале мы попытались, во-первых, поведать о том, как «Игромания» вообще появилась на свет, для чего поговорили с ее учредителем и первым главным редактором, а ныне — генеральным директором издательского дома «Игромедиа» Евгением Исуповым. Во-вторых, взяли по большому интервью у неуловимого Дениса Давыдова — экс-главреда «Мании» и редакционного директора всего издательства, — а также всем вам хорошо знакомого Алексея Макаренкова, человека и парохода, который возглавляет журнал сегодня. Наконец, в-третьих, мы постарались собрать в одном месте самые яркие воспоминания, которые накопились за годы работы в «Игромании» у ее бывших и нынешних сотрудников.

Ладно, пожалуй, хватит переминаться с ноги на ногу. Поскорее переворачивайте страницу — вас ждет много всего интересного.

Геворг Акопян,
руководитель игрового направления

Евгений Исупов

«Саше Кузьменко я посылал деньги чаще других»

Начнем с самого главного — почему именно видеоигры?

Зайду издалека. В 1994-м мой компаньон Александр Парчук купил ризограф — аппарат, предназначенный для копирования. Штука по тем временам дико дорогая, стоила примерно как автомобиль. Саша открыл маленькую типографию, но клиенты почему-то не шли, ризограф себя не окупал.

Потом ему на глаза попалась листовка с кодами для Mortal Kombat — их, по-моему, рублей по десять продавали. Прикинул прибыль, посчитал затраты — получалось выгодно. Ну, мы и начали печатать брошюры. Потом стали думать, как расширяться, нашли знакомого с выходом в интернет (тогда это была дикая редкость), впервые увидели Netscape. Ох, и тормозным же он был! Но главное, что мы научились самостоятельно добывать информацию из Сети. Какое-то время сидели через нашего друга, затем купили свой модем — и давай переводить материалы. Мы сотрудничали с продавцами компьютерных магазинов, консультировались, узнавали, о каких играх нужно писать, что сейчас популярно.

Кому пришла в голову идея сделать журнал о компьютерных играх?

Идея журнала — моя, я даже первый выпуск сам верстал, кажется, в Adobe PageMaker, а помогал мне Дима Коломеец. Времени на оформление уходило много, ведь ни он, ни я этим профессионально не занимались. Правда, какой-никакой опыт к моменту создания «Игромании» уже был, до журнала мы вместе верстали книги — «122 игры для Dendy», «Коды для Mortal Kombat», что-то о «Сеге», — это все мы. И все равно подход оставался спартанским, у нас даже дизайн-макетов не было.

Во многом наша прошлая деятельность повлияла на выбор концепции. На рынке уже существовали Game.exe, «Страна игр» и «Навигатор», которые почти полностью закрывали нишу. Мы четко понимали: «Игромания» должна быть другой, чем-то выделяться. Потому мы и стали печатать прохождения.

Плюс в то время я в играх не очень понимал, хотя за компьютером с 1987 года, в основном работал на нем. Тут же пришлось знакомиться лично, а когда познакомился — осознал, что жуткий профан.

Вот вам история, чтобы вы лучше представили контекст. На одном из сайтов мне на глаза попался рейтинг «Топ-100 лучших игр» (мы его, кстати, потом даже публиковали), и я решил пройтись прямо по списку, прочувствовать, так сказать, волну.

На первых местах располагались Diablo и Command & Conquer. C&C я как-то сразу проникся, что вполне объяснимо — компьютерные стратегии ближе простому русскому человеку. А вот Diablo показалась фигней: ну, бегаешь, ну, разговариваешь с нарисованными человечками, что здесь крутого? Кому-то пожаловался, а мне говорят: «Слушай, а ты в подземелья-то спускался?» И я такой: «А что, там есть подземелья?!» В итоге Diablo захватила меня по полной программе, не мог оторваться. В том числе игра помогла понять — в России нет издания для начинающих. Такого, где авторы бы объясняли, что, например, для того, чтобы стало интересно, нужно спуститься в подземелье. Отсюда и появилось желание сделать журнал, максимально понятный для таких же, как я, новичков.

«Игроманию» мы позиционировали именно как мультиплатформенное издание, планировали писать об играх для PC и консолей Sony (предполагалось, что в дальнейшем мы охватим еще больше устройств). Но из писем читателей поняли, что смешение мало кому нравится, нужна четкая определенность: писишники кричали «На фига нам эти приставки!», а консольщики жаловались, что на весь номер всего пара игр, которые им интересны.

Ладно, думаем, давайте будем чередовать: один номер для владельцев ПК, а следующий — для фанатов Sony. Уже второй выпуск журнала был целиком посвящен PlayStation (оформлял его, кстати, уже не я, нашли верстальщиков), третий — PC. А к четвертому пошли возвраты. Не 50 процентов, конечно, но прилично. Посмотрели, почесали голову и решили сконцентрироваться на ПК.

Отсутствие опыта в новой области сильно сказалось?

О да, еще как! У журнального рынка свои законы, о которых мы и понятия не имели. Оказалось, что продажи зависят от миллиона факторов: погоды — дождь или нет, мороз или жара; от времени года, от скорости развозки, от обложки... Куча нюансов.

Представьте себе, первое время работы над «Игроманией» мы отказывались от рекламы! В книгах как — купил, прочитал, конец истории. Вот и здесь у нас была такая же установка: живем с продаж, а реклама по боку. Доходило до смешного. Сидел я как-то в офисе, работал. Мне позвонили — говорят, хотим разместить у вас рекламный макет. А у нас даже прайслиста не было. Ответил: «Спасибо, не надо, нам и так хорошо!»

Что печатали, приходило само. Был в то время магазин, «Игромания» назывался — его рекламировали. Отношения к нему, кстати, не имели, просто забавное совпадение. Как-то раз к нам обратился Александр Михайлов из «Буки», попросил поставить рекламу Carmageddon. На этом, в общем-то, все. Потом мы долго разгребали последствия такого подхода в начале деятельности... до сих пор разгребаем, наверное. Хотя из книжного опы-

та мы взяли и кое-что полезное — у нас всегда был корректор, проверялся даже самый первый номер. А когда мы создали «ЛКИ», появился и литредактор.

Кто придумал название журнала? Как появился логотип? Много версий было? И кто автор каноничного варианта, к которому все привыкли?

Название придумала Нина Рождественская, она была одним из наших первых редакторов. Собрала всех, предложила стать «Игроманией», и мы как-то сразу согласились — понравилось.

Самый первый логотип нарисовал Андрей Михайлов. Давно с ним не общался. Его мы тоже через знакомых нашли. Какое-то время не меняли его версию, но потом я узнал, что каждый новый дизайнер своим долгом считает переделать лого, и решил, что да, нужно переделать.

За всю историю журнала было три варианта. Второй — дело рук Виктора Попова. Третий и окончательный появился, когда пришел Дэн [Денис Давыдов]. Автором был Андрей Казанджи, а Давыдов, можно сказать, направлял кисть. Дэн вообще очень внимательно следил за дизайном, почти всегда так или иначе участвовал в процессе.

Как вы набирали авторов в конце девяностых?

Искали через знакомых ребят, которые любят игры и умеют писать. С этим тогда были большие проблемы. Кто-то разбирался в теме, но не умел грамотно изъяснять свои мысли на бумаге, а кто-то наоборот. Помню, даже технологию специальную придумал: брали какого-нибудь мальчишку, он играл и комментировал (вот вам и летсплеи, хехе!), рядом ставили микшер, видак, все-все записывали на пленку. А потом другой человек, например Дима Коломеец, все это прослушивал, смотрел и превращал в текст.

Многих в журнал привела Нина Рождественская. У нее был то ли брат, то ли знакомый, который и в играх понимал, и писал хорошо.

А дальше все само завертелось, спасибо сарафанному радио. Кто-то где-то услышал, что есть такой журнал «Игромания» и что нам требуются знатоки, приходил в офис, просился в авторы. Вот, например, Дима Бурковский, который долгое время работал у нас заместителем главного редактора. Пришел он в «Игроманию» в ноябре 1997-го, совсем еще молодой — мальчонка с рюкзачком, он тогда вроде бы даже школу не закончил. Говорит, хочу писать! Ну, раз хочешь — пиши. Сначала был автором, потом повысили.

Тимофей Богомолов, бывший верстальщик «Навигатора», когда пришел к нам, сперва тоже занимался оформлением. А потом я посмотрел и понял, что парень-то разбирается в играх получше меня, предложил стать главным редактором. Он согласился.

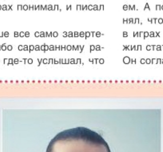
Олега Полянского привел все тот же Давыдов. Дэну тогда приходилось заниматься и «ЛКИ», и «Игроманией», и «Миром Фантастики», поэтому вскоре он переложил свои обязанности на Олега. Потом история повторилась еще раз. Через год ко мне приходят Давыдов и Полянский и говорят: мы уже не те, но есть энергичный парень, вот он станет классным главредом!

И стал — при Саше Кузьменко журнал выстрелил еще круче, тиражи взлетели до небес. Мы были очень успешны и какое-то время даже делали передачу для A-One — имиджевую, денег с нее почти не получали, но это нас и не волновало. Было время, когда тиражи журнала доходили до 250 тысяч, а мы все расширялись и расширялись. Дела шли настолько хорошо, что мы могли позволить себе терять по миллиону в месяц на убыточном Mobi, что уж говорить о телепередаче. Но когда грянул второй кризис, то пришлось отказаться от подобных излишеств.

Часто ли происходили сложности при сдаче номеров? Например, текст кто-нибудь не успевал написать, а дедлайн уже на носу, или, допустим, происходили технические накладки?

С текстами проблем не было почти никогда — писали и сдавали их вовремя, а даже если не успевали, то ставили что-нибудь из запаса. А вот сложности возникали. Когда сдавали юбилейный 24-й номер, выяснилось, что не хватает ровно одной полосы: Excel что-то неправильно посчитал, поэтому у нас образовалась дыра. Мы запаниковали, начали думать, что делать (как назло, материалы на случай ЧП закончились). Тут вспомнили, что нам в этом месяце исполняется два года. В итоге: четыре утра, об-

ПОЗДРАВЛЯЮ



Сергей Галёнкин
Креативный директор, Red Beat

Мне трудно поверить, что «Игромания» выпускает всего лишь двухсотый номер. Такое чувство, что журнал был всегда и сейчас готовит двухтысячный, если не двухсоттысячный выпуск.

Я до сих пор помню, как еще в институте мы зачитывали его до дыр, передавая на парах под партой. Помню, как читал гайды по созданию карт для «Блицкрига» и чемпионатах по Magic: The Gathering, — пусть я и не стал дизайнером уровней или чемпионом по MTG, но мою карьеру и жизнь во многом определили именно те статьи.

Сначала я думал написать, что «Игромания» подготовила целое поколение игроков, но потом понял, что помимо этого она во многом сформировала игровую индустрию и разработку в России, Украине и Белоруссии.

Что бы ни случилось в будущем, какие бы новые форматы ни приходили на смену, «Игромания» навсегда останется самым важным журналом на постсоветском пространстве.

ПОЗДРАВЛЯЮ

Тони Уоткинс
Глава Electronic Arts в России

В постоянно меняющейся игровой индустрии «Игромания» остается одной из немногочисленных констант — вы всегда с нами, всегда великолепно выполняете свою работу... Отличная команда — отличное качество.

Примите поздравления от меня и от всей Electronic Arts с таким важным достижением, как выпуск двухсотого номера. Ура!

становка — тесная однокомнатная квартира в Марьино (наш тогдашний «офис», в котором мы под конец сдачи чуть ли не жили). Художник Даниил Кузьмичев, высунув язык, рисует слоеный торт с двумя свечками и торжественной надписью. Вышло здорово, по-праздничному, еще и в срок успели. Такие дела!

Тогда вообще многое было по хардкору. Когда мы только начали выпускать журнал вместе с диском, упаковывать каждый приходилось нам самим. Вот представьте, у нас тираж 17 тысяч и в солидную часть номеров нужно положить CD. Вся редакция, включая рекламный отдел, сидела и вкладывала диски в журналы. У нас до двух-трех дней на это уходило.

Или вот гонорары. Как их выплачивать, если человек работал удаленно? Посылали почтой. Я лично отправлял такие «письма счастья» — в частности, Саше Кузьменко; ему, наверное, больше и чаще других.

Или проблемы с таможней! Я в то время сам занимался делами распространения, и как-то мне позвонили и сообщили: весь тираж «ЛКИ» застрял. Вышло так, что машина с журналами прибыла на другую, «неправильную» таможню, и я в сумерки отправился в какую-то глушь искать, куда пропала партия «Лучших компьютерных игр». Вокруг — чуть ли не тайга, холодно, безлюдно, страшно; как добраться до пункта выдачи, что делать — непонятно...

Смотрю, парень по дороге идет и лицо у него знакомое. Оказался моим почти-что-соседом по общаге, жил в корпусе рядом, учился со мной на параллельном курсе. А он как раз выдачей и занимался, помог мне. Благодаря ему я не попал в «отстойник» (туда на три дня бесхозные машины ставили) и все закончилось отлично: журналы отыскал, со старым приятелем повидался. Словом, что ни делается — все к лучшему!

Друг, кстати, мне потом рассказал, для чего они задерживают груз. Но об этом я тактично умолчу.

В выпусках тех лет можно найти много нестандартных рубрик. Кто был главным инициатором креатива?

Всегда все начинается с людей интересующихся. Приходит к вам человек, фанатеющий от чего-нибудь, и предлагает об этом написать. И вы пишете. Просто потому, что заражаетесь чужим энтузиазмом. При нашем втором главреде, Тимофее Богомолове, редакцию оккупировали фанаты сериала «Вавилон-5», поэтому неудивительно, что мы запустили одноименную рубрику. Через какое-то время материала набралось столько, что мы целую книжку по этому «Вавилону» выпустили, так-то! И нормально, кстати, пошла.

Часто ли переманивали сотрудников?

Я — нет. Все, кто у нас работал, приходили сами. Хантил ли кого Дэн, Полянский или Комрад, я не знаю, но как Gameland мы не делали точно. Те отправляли нашим авторам на почту письма, звали к себе, обещали повысить зарплату в два раза, еще что-то (особенно когда они «PC игры» запускали).

Какой тираж был у «Игромании» в начале пути? Как вы пережили экономические потрясения в стране?

Тираж первого номера составил 16 тысяч. Мы не знали, как журнал будет продаваться, поэтому исходили из своего опыта работы на книжном рынке. Оказалось, многовато напечатали, — пошли возвраты.

Осенью 1998 года грянул кризис: доллар стоил шесть рублей, а стал стоить двадцать пять. Пришлось идти на экстренные меры, и мы выпустили номер, который был наполовину глянцевый, наполовину черно-белый. Так вышло из-за смены типографии: раньше мы печатались в Эстонии (дешевле и качественнее), причем за доллары, а журналы-то продавали за рубли в России. Плюс у нас деньги находились в «СБС-Агро». То есть мало того, что доллар взлетел, так еще и банк накрылся вместе с нашими средствами.

Из этой ямы мы долго выползали. Спасало то, что кризис всех уравнял. Я бы даже так сказал: если бы не дефолт, мы бы вряд ли поднялись, да и вообще выжили, уж очень серьезная была конкуренция. А после падения все затянули пояса, та же «Страна игр» стала выходить на газетной бумаге. Всем пришлось начинать сначала.

Кто придумал продавать журнал вместе с диском? Как наличие CD повлияло на продажи?

Очень положительно, диск подстегнул продажи раза в полтора-два. А идею подсмотрели у Дмитрия Агарунова, руководителя конкурентного издательства Gameland. Они вышли с CD, и у них все тут же «взлетело». Ну и нам, соответственно, надо было чем-то ответить. Мы вообще с ними долго бодались, у нас длинная история отношений.

Поначалу мы размещали на дисках демки и программы. Условия были самые что ни на есть суровые: через диалап несчастные 300 мегабайт качались неделями.

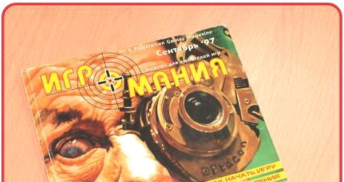
А что насчет «Видеомании»?

С видео вышла презабавная история: я вообще не был в курсе, что им кто-то занимается. Оказывается, Антон Логвинов, который сначала работал у нас, а потом ушел в Gameland и сделал нам конкурента в виде «Путеводителя», под Новый год снял ролик о том, как мы справляли чей-то день рождения. Я увидел, сказал «Классно!» и подумал — надо бы это дело поощрить и поставить на поток. Поставили. Выстрелило, читатели очень живо отреагировали.

Основные задачи главного редактора?

Все просто. Создаваемый им журнал должен быть популярным. Главред должен понимать, чего хочет аудитория, знать, как организовать рабочий процесс. Это всегда играло огромную роль. Мы, насколько я помню, ни разу за 17 лет не провалили сроков сдачи. Даже когда в торговом центре «Москва» произошел рейдерский захват (там находился один из наших прежних офисов), мы все равно успели вовремя, несмотря на отсутствие света и интернета, — администрация натаскала электрогенераторов, и мы как ни в чем не бывало продолжили работу.

Интервью: Максим Иванов
Фото: Любовь Гулидова



ВОСПОМИНАНИЕ

Игорь Асанов

Для меня период работы в «Игромании» (в особенности 2007-2008 гг.) стал не только временем незаменимой профессиональной школы, которая научила меня почти всему, но и практически непрекращающегося веселья — ведь журнал делали совсем молодые люди, многие из которых стали моими ближайшими друзьями.

Однажды после сдачи какого-то летнего номера мы отправились почти всем составом в ресторан «Пироги», который тогда располагался недалеко от редакции, на Зеленом проспекте. Это было довольно типичное для окраин место с дешевой водкой и стенами, обклеенными старыми советскими газетами. В тот день в «Пирогах» выступали какие-то заезжие артисты, и сперва мы не обратили на это внимания, так как в зале и без этого всегда было очень шумно и накурено, а мы к тому времени выпили уже один графин.

Но на середине второго графина на сцену вышел он — высокий темноволосый мужчина в костюме с поблескивающим воротником. Вышел и запел очень сильным, глубоким голосом Heartbreak Hotel Элвиса Пресли. Ему аккомпанировали не менее заметные мужчины с гитарой и контрабасом.

Мы в восторге начали подпевать и что-то кричать друг другу на ухо, а мужчина и не думал останавливаться: пройдя по всем рок-н-ролльным пятидесятым, он запел Love Me Tender. Мы не верили своим ушам. Многочисленные выпитые графины, разбитые рюмки, советские газеты «Правда» на колоннах и тот факт, что еще недавно в нашей реальности стояла середина 2008-го, уже не имели никакого значения. Перед нами выступал живой Элвис, и не было ни одной причины сомневаться в этом. Мы просто молча сидели за одним столом и всей душой внимали, как король поет нам свою великую песню.

Он исчез со сцены раньше, чем мы успели расплатиться. Не помню, о чем мы тогда говорили и как разъезжались по домам, но пьянящее ощущение того, что с тобой сейчас происходит что-то по-настоящему важное, — запомнилось.

Видеостудия «Игромании», в которой снимаются почти все «мнения» для диска. Почти все — потому что Александр Шакиров по привычке записывается в родной Дубне.

Развал конкурсных призов на подоконнике в кабинете Надежды Недовой, заместителя главного редактора.

ВОСПОМИНАНИЕ

Алексей Моисеев

На работу в «Игроманию» я попал совершенно банально — по объявлению. То ли на первом, то ли на втором курсе института (уже и не помню, дело было десять лет назад) задумался о том, что настала пора как-то обеспечивать себя самостоятельно, и на глаза как нельзя кстати попалось объявление на сайте «Игромании» о поиске авторов в рубрику мобильных игр. Написал парочку мини-рецензий, отправил по указанному адресу и спустя несколько дней получил приглашение от Дениса Давыдова подъехать в редакцию и пообщаться поподробнее. В итоге от автора одной странички в «Мобильных играх» добрался до редактора раздела рецензий. Так сказать, из грязи в князи.

За годы в издании я научился по-настоящему *работать*, а не пинать балду, и навсегда запомнил, что дедлайн — страшная сила. Ну и еще со мной произошло много незабываемых событий. Пожалуй, самое яркое из них — командировка в Сан-Франциско, в штаб-квартиру Electronic Arts. Мало того, что это была моя первая в жизни поездка на другой конец земли, так еще и пунктом назначения стала одна из самых крупных компаний в игровой индустрии. Было очень интересно посмотреть, как работается и живется людям, ответственным за создание известнейших и любимейших игр.

ВОСПОМИНАНИЕ

Илья Янович

Первое письмо в духе «возьмите меня, пожалуйста, работать в журнал» я отправил в 2004 году, только на него никто не отреагировал. В течение полутора лет я послал еще несколько; среди текстов, которые я крепил к письмам, были рецензии на No One Lives Forever и Half-Life 2. То есть, конечно, не рецензии, а то, что я тогда ими считал, — в одной, кажется, было про то, что от игры нельзя оторваться, даже если вам кричат, что вы выиграли миллион долларов в лотерею.

В 2006 году я на время прекратил попытки, потому что стал писать для некоторых сельских изданий (первое и любимое из которых — сокрушительная белорусская газета «Виртуальные радости») и даже получал за это унизительные деньги, впрочем, даже этих денег мои тексты не стоили. В начале 2007 года я уже дружил с Сергеем Колокольниковым, спортивным обозревателем «Игромании» в 2008-2012 гг., и тут он неожиданно сообщил мне, что знает ICQ-номер Олега Ставицкого, который тогда как раз вернулся в журнал и набирал новую команду. Я написал Олегу, показал некоторые свои ревью, и он сказал, что «это ровные тексты без откровений» (это, если что, невероятный комплимент). Условие было простое: он разрешит мне написать несколько маленьких материалов в ближайшие номера, но, чтобы задержаться в журнале, мне нужно серьезно подтянуться. Я, видимо, подтянулся, потому что Олег меня не уволил, хотя поводов было достаточно.

До «Игромании» я совсем не умел связывать слова в статьи, и это было неудивительно — у меня не было никакого трепета перед хорошей журналистикой, перед литературой. Вообще перед крутым текстом. Меня интересовали только видеоигры, а о такой штуке, как слог, я совершенно не задумывался. Но, работая в журнале, я научился понимать и любить русский язык, а со временем — даже пользоваться им. У меня на это ушло шесть лет ежедневной практики, но я, скажем так, не самый сообразительный и не самый внимательный ученик, так что у вас все наверняка случится быстрее. Не имеет значения, собираетесь ли вы зарабатывать текстами на жизнь, — научитесь писать по-русски. Правда. Если хотите, чтобы у вас все было хорошо, — это обязательное условие.

А еще я навсегда усвоил, как правильно редактировать тексты. Во всех изданиях, где я работал до «Игромании», вам просто возвращали вашу статью, исчерканную красными маркерами и заполненную гигантскими комментариями. Во многих местах так происходит до сих пор.

Если редактору не нравилось какое-то единственное слово, он мог потратить на объяснения несколько огромных предложений. Проблема не только в том, что такой способ занимает кучу времени, но и в том, что он никогда не научит вас хорошо писать. Вы погружаетесь в мучительные исправления микроскопических вещей, на правку которых у редактора ушла бы минута, но перестаете видеть и чувствовать текст целиком. Теряется нерв. В следующий раз вы будете думать не о том, что и как вы хотите сказать, а о том, какой идиотский комментарий редактор вставит между вашими предложениями на этот раз.

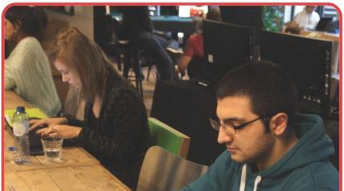
Олег Ставицкий делал совсем не так. Он просто переписывал в вашей статье всю позорную фигню. Если надо — два слова, если надо — каждое предложение. Потом показывал вам со словами: «Надо вот так». Если вы сами не могли проанализировать две версии материала и понять, что, как и зачем у вас исправили, с вами просто не нужно работать.

Первый мой текст в «Игроманию» переписали целиком, оставив какие-то одинокие обороты, благодаря которым я, по крайней мере, мог опознать свое авторство. Второй переписали наполовину, а один абзац вообще не тронули. К четвертому или пятому материалу количество правок опустилось до нормы. Но только через несколько лет тексты попадали в печать ровно такими, какими их делал я.

Когда я сам стал редактором, то работал со своими авторами именно по такой методике. И продолжаю работать сегодня. Ничего эффективнее придумать просто нельзя.

Так что если вы почему-то хотите попасть в игровое издание — не донимайте, пожалуйста, редакторов, которые сказали вам, что вы написали фигню, просьбами «указать на основные ошибки». Просто выберите тексты, которые вам нравятся, и подумайте о том, почему же они такие классные и как написать не хуже.

Доска в видеостудии, на которой отмечается план работ на месяц вперед.



Руководитель игрового направления Геворг Акопян улучил момент между презентациями и спешно пишет эксклюзивный материал по итогам командировки.

А вот и замглавреда собственной персоной. На фото можно увидеть реакцию Нади на признание редактора, что за день до сдачи очень важный и, что характерно, объемный материал еще не готов.

Таким вот нехитрым образом наш рекламный отдел отмечает любые праздники, а не только Новый год.

ВОСПОМИНАНИЕ

Светлана Карачарова

В 2003 году я сидела дома, в Нижнем Новгороде, с маленьким ребенком. Сын вел себя спокойно, свободного времени оставалось навалом. Так что я играла, наверное, во все, что выходило: каждую неделю мы с мужем катались до рынка, на котором покупали пару-тройку новых дисков. Там же мы брали и журналы, обычно — Game.exe и «Игроманию».

Перед создателями обоих изданий я благоговела. Читала от корки до корки. И вот однажды прочла в Game.exe невыносимо отвратительную рецензию — как сейчас помню, на Baldur's Gate 2, написанную от лица хомяка Бу. Кошмарный текст, я до сих пор не понимаю, что курил редактор, который пропустил такое. Я так громко и долго возмущалась на тему рецензии, что муж в конце концов не выдержал и сказал: «Да напиши ты им!» Я к тому моменту уже имела десяток публикаций про игры в местном отделении «Компьютерры», но мне казалось, что это слишком слабое портфолио. Тем не менее я написала письмо — и в Game.exe, где его благополучно потеряли, и в «Игроманию», откуда через день пришел ответ. Через пару месяцев в журнале вышла моя первая статья — превью The Bard's Tale.

Это, конечно, адское клише, но работа в «Игромании» полностью изменила мою жизнь. Я переехала в Москву. Встретила кучу невероятных людей, без которых себя уже не представляю. Познакомилась с «Миром фантастики» и некоторое время параллельно трудилась в обоих журналах. Но даже когда работа над «МФ» начала занимать все мое время, включая выходные и праздники (а в журналах по-другому не бывает), я продолжала писать для «Игромании».

В конце концов я стала главным редактором «Мира фантастики», а через два года перешла на работу в игровое подразделение Mail.Ru Games. Подумать только, ничего этого могло и не случиться, если бы не та злосчастная статья в Game.exe.

Напоследок хочу рассказать о самом запоминающемся происшествии за время работы в издательстве.

Однажды меня отправили в командировку в Исландию, на ежегодную сходку фанатов EVE Online. Это была моя первая загранкомандировка, я очень боялась. Инструктаж Саша Кузьменко провел в курилке. «Главное, — сказал он, — не бойся. Не пытайся умничать, говори только простыми фразами. Чуть что непонятно — прямо в аэропорту беги к людям в форме и говори, что заблудилась и тебе нужна помощь».

Я прибыла в аэропорт и четко следовала всем Сашиным указаниям. В Дании, на пересадке, все пошли стоять в очередь, а я не поняла, что это за очередь такая, и отправилась, как велел Саша, искать людей в форме, чтобы задать им уточняющий вопрос. Люди в форме стояли тут же, сочувственно выслушали, что я им говорила (уже не помню, что именно), покивали, открыли турникет и пропустили меня внутрь. В результате я оказалась в Дании, не сделав отметку о въезде в еврозону.

В Исландии я замечательно провела три дня. Моей визой никто не интересовался. Зато на обратном пути, когда я протянула паспорт датскому пограничнику, он удивленно поднял на меня глаза и сказал: «Девушка, вы, что же, все три дня провели в аэропорту? У вас же нет отметки о въезде в страну. Как вы тут оказались? Когда я объяснила, что меня пустили через турникет, даже не взглянув на визу, он расхохотался, шлепнул мне штамп о выезде и пожелал счастливого пути. И чтобы я никогда (слышите — ни-ког-да!) больше так не делала».

Денис Давыдов

«Я мечтал создать лучший игровой журнал»

Как ты попал в игровую журналистику и конкретно в «Игроманию»?

Начинал как автор. В середине девяностых существовал сборник руководств и прохождений «Компьютерные игры». С него дело и пошло. Далее поработал автором еще в двух изданиях, а затем предложил владельцам «Компьютерных игр» создать полноценный игровой журнал. Как оказалось, у них такие мысли и у самих витали.

Так на свет появился «Навигатор игрового мира». От меня там было практически все, включая название. В первом номере я же написал половину статей... ну и так далее. Через год сумасшедшей работы, в среднем по 20 часов в сутки без выходных (нет, это не утрирование), наш тогдашний редакторский состав рассорился с владельцами. Впятером мы ушли искать тех, кто вложит деньги в создание нового игрового журнала.

Нашли. Новый журнал получил название «Игрополис» и... откинул копыта к солнцу из-за кризиса 1998 года. Полностью готовый первый номер так и не добрался до типографии. Может, и хорошо. Журнал был невероятно амбициозен, в неистовой схватке сошлись лебедь, рак и щуки, и смерть его была закономерным исходом полного идиотства, которое творилось. Для меня это «черная глава». Столько ошибок, сколько наделал в «Игрополисе», я, кажется (надеюсь), больше нигде и никогда не совершал! Ужас.

После неудачи я какое-то время писал в «Страну игр», а затем издательство Gameland запустило на орбиту «Хакер». Меня поставили редактором на игровую часть. Никому на фиг не нужную игровую часть, которую все читатели мечтали убрать из журнала.

Примерно через месяц и пришло предложение из «Игромании». Владельцы бизнеса — очень позитивные и толковые люди — искали главного редактора. На тот момент журнал представлял собой средненький сборник руководств и прохождений, местами неплохой, но не имевший перспективы развития на рынке. Конечно, я жутко заинтересовался. Это была новая возможность осуществить мою мечту — создать лучший игровой журнал. В «Навигаторе» почти получилось, но не срослось. «Игрополис» — худшее издание об играх с лучшими амбициями. Поэтому я очень хотел согласиться на главредство в «Игромании». Но бросать «Хакер», только начав работать, было не в моих правилах. Потому остался.

Через год меня вновь пригласили в журнал. К тому моменту игровая часть «Хакера» стала раза в два-три меньше, чем была вначале, перепоручить ее другому редактору было элементарно, поэтому я с чистой совестью согласился.

В «Игромании» я проработал главредом несколько лет. За это время мы вывели журнал на первую позицию в стране по тиражам. Опять работали как бешеные, хотя спал я уже побольше — часов по пять, хе-хе. После этого перешел на руководство издательством (всей редакционной частью), выбрав на позицию главного редактора Олега Полянского. Позже его сменил Александр Кузьменко.

Осталось добавить, что в роли директора издательства я запустил журналы «Лучшие компьютерные игры», «Мир фантастики» и Mobi. Позже, после 2008 года, когда начался кризис печатной прессы, я же, увы, и закрывал «ЛКИ» и Mobi. Остался «Мир фантастики». Надеюсь, у него впереди долгая и счастливая судьба!

Какое событие за время работы в журнале запомнилось больше всего?

В годы главредства я слишком мало спал, поэтому ничего не запомнилось: все как во сне, в кофейном угаре и в тысячах выкуренных сигарет. Шучу. Но правда не знаю, что ответить… очень много всего происходило.

Запоминается — успех. Запоминается, что народу с каждым номером все больше нравился журнал. Я дико благодарен за тонны критики, которую мы получали, за похвалу, за то, что читали, и за то, что бросали читать со словами «больше ваше г. я никогда не куплю». Мы бы ни черта не сделали без читателей. Спасибо!

Какие тиражи были у «Игромании», когда ты начал над ней работать? Что влияло на их динамику?

Когда пришел в журнал, тираж составлял порядка 22 тысяч экземпляров. Мы сразу же начали необратимо менять «Игроманию», но, как ни странно, эта цифра в последующие месяцы уменьшилась совсем чуть-чуть, примерно на тысячу штук.

Это не так банально, как может показаться. Очень многие думают, что если в действующем журнале убрать даже одну рубрику, то читатели придут в ярость и тиражи полетят в тартарары. Мы сменили логотип. Мы полностью изменили стиль обложки и перерисовали все разделы. Раза в два уменьшили руководства и прохождения, одним махом введя десяток новых рубрик. И все это было сырым, очень-очень сырым.

Читатели не ушли. Большинство — осталось и продолжило приобретать журнал. И ненавидевшие нас — тоже были. С каждым следующим номером мы продолжали полностью перекраивать издание. Рубрики исчезали и появлялись, дизайн безостановочно менялся. Шел поиск.

Он завершился примерно через два года. «Игромания» и дальше продолжила преображаться и улучшаться, но фаза, когда можно было сказать «Вот оно!», настала через два года.

Тираж в тот период поднялся до 32 тысяч. И застрял. Порядка года или больше — не рос, хотя журнал в продаже сметали за 1-3 дня. Читатели буквально караулили каждый номер, чтобы успеть схватить «Игроманию» до того, как она исчезнет с лотков.

Почему так? Видимо, инертность рынка распространения. Лоточники не любят экспериментировать. Все купили? Отлично. В следующий раз закажу столько же. Они боятся подвиснуть с непроданными номерами, а, кроме «Игромании», у них еще сотни газет и журналов. Так ради чего им кипишиться и заказывать больше номеров? Продалось за один день — и славно!

К счастью, примерно через полтора года до распространителей резко, единоразово доперло, что «Игромании» можно брать чуть больше. С этого момента тираж журнала четко и безостановочно рос вплоть до 2008 года, выйдя на фантастические показатели порядка 245 тысяч экземпляров.

Кто придумал продавать журнал вместе с постерами внутри?

Скорее всего, было два источника: читатели, которые хотели повесить на стенку постер, и распространители, которые знали, что с постерами журнал лучше продается.

У меня в детстве на стенке в квартире тоже висели постеры. Так что кто-кто, а я был за, когда это дело обсуждали.

Помнишь свои впечатления от сдачи первого номера?

Мы дружно пошли спать. Не помню, что снилось.

Зато отлично помню другую сдачу. Дизайнер — прозвище у него было Кабан — долго жаловался, что больше не может, что ему нужен отдых. Потребовал трехчасовой сон. И отрубился, зараза. Правда, перед этим пытался нас заверить, что через три часа мы его не разбудим, но мы махнули рукой.

И действительно. Будили втроем. Без толку — до того он недели две спал лишь по несколько часов, энергия была на нуле. Тут я вспомнил, что на еду дизайнер все это время почти не отвлекался. Подхожу к нему и на ухо тихонько шепчу: «Кабан, на кухне — сосиски. Сейчас все съедят. Сосиски. Свежие. Уже готовы. Ничего не останется».

Кабан, не просыпаясь, встал на четвереньки. Потом сполз с дивана и, пошатываясь, с полузакрытыми глазами, прошествовал на кухню. Там и проснулся.

ПОЗДРАВЛЯЮ

Сергей Климов

Продюсер, Charlie Oscar

Поздравляю коллектив «Игромании» с юбилейным номером — вы сдюжили! Все, кто за эти годы работал в журнале, сделали для развития русскоязычного игрового рынка не меньше, чем издатели. Вы — молодцы!

ВОСПОМИНАНИЕ

Алена Ермилова

В «Игроманию» я попала со свадьбы на Красной площади. На тот момент я училась на первом курсе журфака МГУ, писала в игровую газету DiskM@n, часами тренировалась в Counter-Strike и мечтала стать знаменитым фотографом. Мне нужно было где-то практиковаться, и однажды подруга-тамада предложила поснимать чью-то свадьбу.

Все шло своим чередом: ЗАГС, кольца, шампанское, прогулка... Но ни одна свадьба не обходится без накладок, и в какой-то момент я, тамада и еще несколько гостей очутились на Красной площади в ожидании молодых. Стоял ноябрь, все мерзли, разговаривали о работе. Один из гостей, лысый и бородатый, ворчал, что авторов днем с огнем не сыщешь, ну хоть бы один знал английский и не срывал сроки! «А ты поработай с Аленой», — предложила моя подруга, прежде чем я успела открыть рот.

Так мы познакомились с Лешей Макаренковым. Ему не очень-то хотелось со мной сотрудничать (девчонка в игровом журнале — посудите сами!), и он спихивал мне самые безнадежные заграничные интервью. По счастью, я вытягивала их с неизменным успехом. Через полгода Леша сдался, и теперь стылый ноябрь на Красной площади мы оба вспоминаем с неизменной улыбкой.

Работа в «Игромании» привила мне нежную любовь к компьютерным внутренностям и жгучее нежелание в них разбираться. За пять лет работы в журнале из защитника Windows и приверженца PC я парадоксальным образом превратилась в консольщика и маковода. «Игромания», если хотите, научила меня платить за качество и не идти на компромиссы: с 2011 года я работаю на Mac и играю на PS3, и они ни разу меня не подвели.

Что касается воспоминаний… Осенью 2008-го мне очень хотелось пробиться в основной состав, но в журнале тогда была звездная команда — Кузьменко, Ставицкий, Варнавский, Макаренков... Каждый со своими авторами, репортажи сплошь из-за границы, журнал пухнет от эксклюзивов, а я лишь беру интервью по почте да голову ломаю — как бы выделиться?

Тут приходит новость, что Ричард Гэрриот становится шестым космическим туристом, и Игорь Варнавский вдруг говорит: «А не отправить ли нам «Игроманию» в космос?»

Сказано — сделано! Я посылаю заявки в Книгу рекордов России, Книгу рекордов Европы, Книгу рекордов Гиннесса, и все мне на полном серьезе отвечают: «Первый игровой журнал в космосе? Это дело! Зарегистрируем, отправляйте!» Я обрываю телефоны в NCsoft, пишу лично Гэрриоту, и все-то мне готовы помочь, но поздно: рейс укомплектован, машины с грузом ушли на Байконур еще полгода назад.

Остается последняя надежда — Роскосмос. Едва живая от волнения, я звоню туда. Трубку берет мужчина в годах, и у меня обрывается сердце. Только ему мне и рассказывать про компьютерные игры! «Книга рекордов Гиннесса, — начинаю я. — «Игромания» в космосе, понимаете, первый журнал...» — «Игромания?!» — живо раздается из трубки. «Игромания», — убитым голосом сообщаю я. — Но мы не только про игры пишем, у нас есть научно-популярный раздел, спецматериалы...» — «Да вы ж мои дорогие! — продолжает возбужденный голос. — Да мы ж с сыном каждый номер с нетерпением ждем! Так, так, и что для вас нужно сделать?»

Я не нахожу слов от удивления. В пресс-службе Роскосмоса сидит наш постоянный читатель, у которого собраны все журналы за последние восемь лет!

Следующий месяц я провожу в яростной переписке — согласовываем сроки, поставки, вес... и только под самый конец выясняется, что «Игромании» на орбиту нельзя: журнал печатают какой-то неправильной краской и двухмесячную предполетную химико-биологическую экспертизу он не пройдет.

Что делать с этим ограничением — ни мы, ни Роскосмос так и не придумали, и затея с Книгой рекордов Гиннесса закончилась ничем. Но ни выход Diablo 3, ни анонс шестых «Героев», ни концовка Heavy Rain не потрясли меня так, как то звонкое радостное восклицание из телефонной трубки.

В «Игромании» сложилась удивительная среда. Другие издания в большинстве случаев переманивают кадры со стороны, «Игромания» всегда выращивала сама. На твой взгляд, с чем это связано?

Да просто почти никто не умел написать сильную статью. Равно как и я.

Хочется сделать потрясный журнал, чтобы каждая статья в нем была правильной, толковой, хорошо написанной. Какие следствия? Первое: работаешь над собой. По десять раз переделываешь один абзац текста, рвешь и мечешь, пытаясь вырасти, пытаясь выдать максимально качественный материал. Так «выковывали» себя многие. И я в том числе. Это многолетняя борьба.

Второе: работаешь с текстами других. Переписываешь чужой труд, пока он не станет удовлетворительным. Иногда над статьей сидишь по десять часов, перекраивая от и до, меняя каждое слово, да еще и авторский стиль пытаешься сохранить! Нет, я не только про себя.

Вообще, самый феноменальный пример роста для меня — это Олег Полянский. Насколько отвратительно он писал, когда пришел автором в «Навигатор игрового мира» (как я его не прогнал... ох, не знаю... ну, не было людей, не было!), и насколько здорово — через семь-восемь лет! Да-да. Настолько долгий путь. Это нормально.

И третье: работаешь с автором. Годами. Обучаешь, как структурировать статьи, часами объясняешь самые разные моменты (смысловые, литературные, игровые, индустриальные, психологические — все, какие могут быть). В итоге человек вырастает. Иногда. А иногда — уходит раньше. Или с ним перестают работать, так как «увы, прогресса не видать». Вообще, по-разному бывает. Каждый человек уникален. А читающий эти строчки — больше других. Верно ведь?

Какие требования ты предъявлял своим авторам?

Железная структура статьи. Объективность оценки. Фактическая точность. В задницу авторское мнение, если оно расходится с тем, чем на самом деле является игра. Мы — слуги. Средство для того, чтобы пра-

С недавних пор видеостудию украшает здоровенный титан из коллекционного издания Titanfall. Каждый гость редакции считает своим долгом непременно его сфотографировать.

вильно рассказать о конкретном проекте.

На рынке был журнал, который придерживался противоположной позиции. Это «Магазин игрушек», позже — Game.exe. Отличный журнал. Очень хороший. Всегда его ненавидел. Они писали про себя, а не про игры.

В свое время ты ушел из журнала? Почему? И что заставило вернуться?

Мне надоело. За год до того, как «Игромания» достигла самого высокого тиража за свою историю, мне стало в тягость продолжать заниматься тем, чем я занимался. Это копилось года полтора. Сначала сам себе не верил: ведь вот она, мечта, она достигнута, все замечательно, жить да радоваться! А вот радоваться почему-то было все труднее, и когда совсем приперло — ушел.

Я не могу это объяснить. Может, просто потому, что всегда занимаюсь тем, что мне нравится. Через силу — могу. Но не очень долго. Потом ломаюсь и, если мне не удается изменить мир вокруг себя, сбегаю.

Какая сдача тебе запомнилась больше всего?

Однажды у нас был сильный недобор по страницам. До сдачи — двое суток. Остается закрыть порядка тридцати полос. Мы, закусив удила, пишем и редактируем статьи, дизайнеры неистово верстают материалы и так далее. На следующий, последний день остается сдать еще четырнадцать полос. Четырнадцать. Я хорошо помню эту цифру.

Тут мне на глаза вновь попалась Excel-таблица, где велся план номера, я не без грусти начал ее изучать и обнаружил нечто удивительное — форматирование некоторых ячеек с количеством страниц слетело. Они стали считаться не как числа, а как текст.

Помню, когда я вышел и сообщил одному из ребят, Андрею Терминатору, что у нас на руках 28 лишних полос, которые не войдут в номер, и мы зря напрягались, но оставшиеся 14 все равно надо сделать (там необходимые материалы были), он от хохота сполз по стенке. Примерно такая же реакция была и у других.

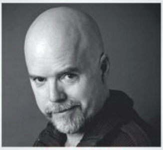
Печатные журналы когда-нибудь отомрут? Или уйдут на планшеты и всем будет счастье?

Много-много лет назад люди перестали ходить в кино — все смотрели фильмы дома, на видаках. В кинотеатры пришло запустение, многие закрылись.

Прошло какое-то количество лет. И люди снова пошли в кино. Не мне вам рассказывать, сами все знаете, да?

Интервью: Геворг Акопян

ПОЗДРАВЛЯЮ



Том Холл

Один из создателей Doom и Anachronox

Ух ты, двести номеров! Вот это цифра! «Игромания» уже много лет делает отличные статьи об играх, и я очень горжусь тем, что в каких-то из них речь шла обо мне. Желаю вам всего самого наилучшего! Ну и как минимум сделать еще двести номеров.

ВОСПОМИНАНИЕ

Георгий Курган

В «Игроманию» я попал тропой наивной чукотской школьницы. В 2001 году, учась в восьмом классе, я был необыкновенно увлечен чтением игровых журналов и мне казалось, что писать про игры — это просто (спойлер: я был прав). Нашел в ICQ контакт Дениса Давыдова, который тогда был главным редактором, написал по его просьбе какой-то тестовый как-бы-текст, который, разумеется, никуда не годился. Денис отправил меня стажироваться на сайт ***rpg.igromania.ru***, где главной (и единственной) наградой за работу была возможность получить почтовый адрес с доменом @igromania.ru.

Адрес выдавали по итогам трех месяцев работы. Через два месяца после моего прихода сайт, натурально, закрылся. Начался период изгнания. Я работал на нескольких игровых порталах, раз в квартал стабильно отсылая пробные статьи в любимый журнал. Пару раз мне даже давали тестовые задания, но тут на меня неизменно нападал ступор, написать не получалось ничего (так что я до сих пор должен Леше Макаренкову текст по какой-то браузерной MMO). Но потом все-таки собрался с силами и написал свою первую рецензию — по трогательному совпадению она вышла в журнале ровно сто номеров назад.

Ну и началось: сначала автор, потом редактор двух рубрик, потом редактор рецензионного блока и всего игрового раздела… Где-то в это время случился краткий период, когда я был выпускающим редактором «Игромании Лайт». Ночевки в редакции, потайные пьянки, первая командировка в Киев, в Стокгольм, в Америку… Меня тут спрашивают — что дала мне «Игромания»? Как принято говорить в ваших интернетах, «чуть менее, чем все». Море опыта в хардкорной игровой журналистике (кто еще может похвастаться, что сдавал в месяц по три журнала, — кажется, только я и руководитель верстки Миша Карасев), людей, с которыми я до сих пор работаю и дружу, путь в индустрию, которой бредил с детства. Это время я буду с особой ностальгией вспоминать в старости. У кого-то это «школьные годы чудесные», но мои школьные годы были полным отстоем, так что вместо них — «Игромания».

ВОСПОМИНАНИЕ

Андрей Александров

Работа в «Игромании» для меня началась в начале двухтысячных с... увлечения Operation Flashpoint. Я состоял в известном клане Red Army (честно говоря, точное название не помню, но фанаты игры поймут), у него была договоренность с изданием — рассказывать о клане и мультиплеере OFP. Но человек, который этим должен был заниматься, все время куда-то пропадал, и тогда я предложил свою кандидатуру. Меня быстро познакомили с Олегом Полянским, который тогда был одним из основных редакторов журнала.

В то время я уже работал в паре питерских газет, так что написать приличный текст не составило труда. Ну а заодно я предложил Олегу свои услуги как автора статей, и он согласился. Не все удавалось сразу, но постепенно я стал писать в «Игроманию» по три-пять текстов в месяц, получая самые важные темы.

Ну а когда в конце 2004 года журнал покинул Олег Ставицкий — мне предложили стать редактором раздела рецензий. Я согласился, пару месяцев проработал удаленно, одновременно сдавая ГОСы в институте, а затем перебрался в Москву, где провел, пожалуй, два лучших года в своей жизни.

Это был период взросления как человека, когда я начал жить отдельно, полностью обеспечивать себя, отвечать за свои поступки, строить какие-то планы — и все это в параллели с работой в журнале. Здесь меня научили писать хорошие, понятные читателю тексты. Здесь я познакомился с множеством отличных людей из отечественного и зарубежного геймдева и понял, что это именно та индустрия, в которой я бы хотел работать еще долго и продуктивно.

А еще я навсегда запомнил ощущения от последней недели сдачи любого номера. Не знаю, как сейчас, но в мое время журнал готовился четыре недели, причем, как бы ты ни организовывал свое время, на последней неделе скапливалось невероятное количество работы: надо было добить срочные тексты, проверить верстку своих разделов, помочь отправить журнал и диск в печать, одновременно планируя следующий номер. И вот к началу четвертой недели ты включал «пятую передачу» и начинал работать с просто невероятной энергией, порой засиживаясь в офисе до поздней ночи.

Последняя неделя была сложным этапом, но почему-то именно на ней работалось веселее всего — «пятую» включали и остальные редакторы, мы подбадривали друг друга, не забывали шутить, отвлекаться, пусть и ненадолго, порой попадали в какие-то курьезные ситуации. Помню, как Саша Кузьменко, проверяя верстку моего раздела (мне в этот день пришлось уйти раньше), забыл взять с принтера две страницы и подумал, что я просто их не сделал. В итоге ему буквально за час пришлось написать эти две полосы. Следующий день он начал с ругательств в мой адрес, а затем, когда разобрался, что произошло, очень долго смеялся.

Ну а еще в «Игромании» всегда был особенный коллектив, своя уникальная атмосфера. Даже сейчас, работая в другом издании, я всегда с первого взгляда узнаю новых «игроманцев» и чувствую, что они — свои.

Фото называется «Три мушкетера». Слева направо: Евгений Загатин, дизайнер-верстальщик, Михаил Карасев, руководитель отдела верстки, и Дмитрий Колганов, редактор «Железного цеха».

ВОСПОМИНАНИЕ

Ян Кузовлев

В «Игроманию» я попал целых два раза. Мой приятель и на тот момент редактор новостей Александр Милованов попросил написать парочку заметок. Помню, над каждой приходилось сидеть по полтора часа, мучительно подбирать слова, чтобы результат не был позорным. Предложения давались с трудом, в одном я даже умудрился написать слово «зрелищнейший» и еще какую-то ахинею, за что мне стыдно до сих пор. А вот за сами новости мне стыдно не было: я писал про «Клерков» Кевина Смита, No Shave Movemver и рекламную кампанию Dante's Inferno про семь смертных грехов.

Проработал автором я совсем недолго: знакомый редактор перестал заниматься новостями, а у нового были свои писатели.

Спустя год я раздобыл контакт Игоря Асанова и вновь попросился на подработку. Игорь поручил мне писать тексты для видеорубрики «Во что поиграть». В процессе я начал осваивать формат рецензии, написал кое-что про Amnesia: The Dark Descent. Потом прочитал ворох пояснительных заметок к своей статье, по объему сравнимых с самим текстом, и потерял всякую волю к победе. Тем не менее мне дали задание поиграть в Majesty: Monster Kingdom и написать о впечатлениях. Работу увидел Георгий Курган и перенаправил меня к Максиму Еремееву — делать тексты на сайт.

Примерно в то же время я попал на свое первое мероприятие. Electronic Arts устраивала старт продаж Dragon Age. Издатель собрал три команды-соперников — читателей «Игромании», посетителей фанатского сайта BioWare и журналистов. Мы должны были участвовать в соревновании и проходить ролевую игру на скорость: кто завершит больше квестов за шесть часов — тот и победил.

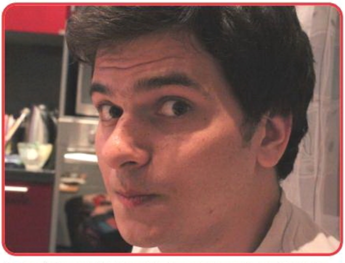
Со мной в команде был усталый бородатый мужчина из «Навигатора» и гиперактивная Кигури из «Страны игр». Проходить Dragon Age в таком составе оказалось совсем непросто. Бородач постоянно отлучался в буфет и уборную, грустно смотрел в монитор и вскоре ушел по-английски. Девушке из «СИ» было интереснее бегать и смотреть, как справляются другие команды.

К пятому часу я остался один, а за моей спиной собралась группа поддержки — люди, уже скачавшие игру с торрентов, советовали мне, что делать в непростых ситуациях, и учили кайтить.

Соревнование команда журналистов, конечно, позорно слила. А вот читатели «Игромании», наоборот, утерли нос фанатам BioWare.

Маскот редакции Браш очень любит позировать на камеру, сидя в кастрюле.

На презентации третьего «Блицкрига» главред сайта «Игромания.ру» Александр Пушкарь пережил покушение на свою жизнь от самого Макса Пэйна (на самом деле это геймдизайнер игры Александр Скаковский).



Технический специалист издательства по привычке делает невинные глаза: «Ошибка? Не работает? Я тут ни при чем!»

Игроманский стенд традиционно пользуется высоким спросом на «Игромире». Непременно загляните к нам в гости в этом году — вас ждут приятные сюрпризы.

Алексей Макаренков

«Корочка журфака — еще не повод брать человека на работу»

По словам Евгения Алексеевича Исупова, ты попал в журнал самым обычным способом: написал пробную статью, она понравилась редактору, тебя пригласили. Помнишь, о чем был твой первый текст?

Первым текстом для «Игромании» было прохождение Sanitarium от DreamForge Intertainment (в России он позже издавался «Новым диском» под названием «Шизариум»). Чтобы написать хорошее руководство, я прошел игру пять раз, потом еще и сам текст переделывал три раза. В печать материал не пошел, но мне дали задание по новой игре — «Пятый элемент», — эта статья и стала моей первой публикацией в «Игромании». А прохождение «Шизариума» после официального релиза игры в России напечатал «Мегагейм».

Чем была «Игромания» на момент твоего прихода? И чем ты хотел, чтобы она стала?

Когда я пришел в журнал, он был сборником гайдов и солюшенов. Были и другие рубрики, но все покупали «Манию» именно ради прохождений. Доступом в интернет тогда могли похвастать лишь избранные, да и игровых сайтов на русском практически не существовало, поэтому долгое время журнал оставался чуть ли не единственным источником информации «как пройти игру». Да даже если и не было проблем с прохождением, то из «Мании» можно было узнать о различных секретах, необычных тактиках и кодах.

Но мне всегда хотелось работать в издании, которое бы писало про игры в целом, а не только о том, как их надо проходить. Я еще во времена БК 0010-01 постоянно выискивал необычные факты об играх — часто о тех, которые еще даже не вышли, — и рассказывал их друзьям. Друзьям было интересно, возникло желание делать то же самое, но для более широкой аудитории.

Еще до того, как в России появились первые журналы про игры, мы с товарищами выпускали на ризографе небольшие книжечки про игры для БК и «Спектрума». Поначалу там были только здоровенные прохождения. Потом я предложил другу, который продавал наши опусы у магазина «Электроника» на Ленинском, добавить в одну из книжек несколько новостей об играх, которые на тот момент еще не вышли. Мы специально выискивали разработчиков, ездили к ним, беседовали и рассказывали читателям о том, что их ждет в «очередном хите». Сначала друзья были против, но потом, когда выяснилось, что книжки с такими интересными фактами расходятся намного лучше просто сборников прохождений, мы

Sanitarium (1998).

БК 0010-01.

начали чуть ли не по полвыпуска отводить на всякие околоигровые штуки, а гайды писали только по самым, на наш взгляд, интересным проектам.

Да, все это были детские шалости, и мы тогда совершенно не представляли себе, в каких еще форматах можно работать, но, что забавно, некоторые идеи и задумки, появившиеся еще в школе, потом были использованы в «Игромании».

Что, ты считаешь, было нужно читателям в те годы? И что нужно сейчас?

Это один из самых подлых и жестоких вопросов, которые только можно задать. Все ждут, что сейчас у тебя нимб вырастет и ты расскажешь что-то такое, о чем никто не знает. Часто наблюдаю нечто подобное по ТВ, когда какому-нибудь специалисту задают похожий вопрос и умный человек вдруг превращается в нудного пиарщика, начинает отвечать шаблонными фразами из рекламных брошюр.

Нет никаких секретных формул. А единственный честный ответ на этот вопрос — люди хотят, чтобы им сделали интересно. В случае с журналом про игры — должно быть интересно про игры. А дальше начинаются мелочи и детали, про каждую из которых можно рассказывать бесконечно.

Эволюция журнала — это история про истории. Если ты умеешь придумывать неожиданные темы, находить необычные факты и интересно про них рассказывать — тебя прочитают. А если начнешь штамповать по шаблону десятки однотипных текстов — это быстро всем надоест.

В каком году ты впервые стал редактором? Какие рубрики курировал?

Редактором я стал в 2000-м, вел с десяток разных рубрик. Точное число назвать не получится, потому что это был период, когда журнал очень быстро эволюционировал. Мы на ходу придумывали новые разделы, закрывали неудачные, иногда рубрика сохраняла название, но ее суть и наполнение принципиально менялись буквально за два-три номера.

Просто навскидку, из того, что сразу вспоминается. Курировал «Новостной меридиан», вел колонку «Клубы и кланы», собирал коды и пасхалки, составлял описания игровых редакторов и самых интересных сайтов в интернете.

Вместе с Денисом Давыдовым довели до ума рубрику «Вскрытие», которой на тот момент не существовало ни в одном игровом журнале. Начали делать подборки программ и дополнений для нашего CD, — чтобы люди заметили, сколько добра у нас на диске, в журнале довольно много места отводилось под описания.

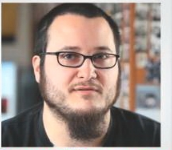
Куча времени уходила на юмористические околоигровые подборки — надо было разыскать самые небаянистые баяны и найти авторов лучших рассказов.

В «Игромании», которая в то время превращалась из журнала с прохождениями в общеигровое издание, очень многие форматы были не исследованы. Появлялась какая-то идея, ты приходил с ней к главреду, озвучивал, и несколько часов вы обсуждали концепцию, выдумывая новую рубрику. На вопрос «Кто будет ей заниматься?» обычно следовал ответ «А кто идею предложил?», и ты, загруженный работой по самое не балуйся, но жутко довольный, убегал искать новых авторов и обсуждать с дизайнерами, как это все будет выглядеть. А через полтора-два месяца открывал пришедший из типографии новый номер и видел результаты проделанной работы, удивляясь, как идея, возникшая случайно, превратилась в целый журнальный раздел. Сейчас такое тоже регулярно случается, но не так часто, потому что за время существования «Игромании» мы успели опробовать, а иногда и придумать с нуля, почти все форматы.

Какие требования предъявляли редакторы к авторам? Все писали как хотели или была четкая концепция: так писать можно, а так — нельзя. Что играло определяющую роль? Где искали людей?

«Как хотели» и «четкая концепция» — это не антиподы. Концепция, безусловно, была всегда, но она была следствием того, как нам хотелось писать про игры и игровую культуру. Можно сказать, что главным критерием был и остается один базовый принцип. Ты берешь статью автора, читаешь ее, и если тебе ин-

ПОЗДРАВЛЯЮ

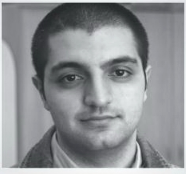


Эдмунд Макмиллан

Основатель и глава Team Meat

Поздравляю вас с двухмиллионным выпуском, «Игромания»! Я читал ваш журнал в детстве, до сих пор лежит пачка номеров в роскошном состоянии, почти как новенькие. Увы, я до сих пор не знаю, что же означает ваше название, но хочу заверить, что большой фанат Игоря (традиционно так зовут горбатого помощника во многих фантастических романах — например, «Франкенштейне». — ***Прим. «Игромании»***). И я невероятно счастлив, что еще множество людей, судя по всему, разделяет мой фетиш к горбатым прохожимцам. Поднимаю бокал за еще 20 000 номеров!

ВОСПОМИНАНИЕ



Геворг Акопян

Свою первую сдачу в качестве редактора я никогда не забуду. На тот момент я жил в родном подмосковном Дмитрове (примерно 60 км от Москвы), редактор игрового раздела Илья Янович, который, к слову, и взял меня на работу в «Игроманию», — в Минске.

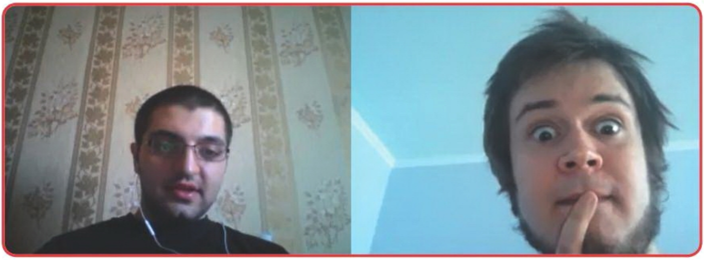
Ночь со вторника на среду четвертой недели подготовки номера каждый из нас провел за написанием текстов, мы были жутко измотаны, но в означенное время все равно приехали в офис на шоссе Энтузиастов.

Работы было навалом. Утром и днем мы срочно редактировали статьи, параллельно проверяя верстку и борясь со сном. Вечером дописывали собственные тексты и готовили техническое задание для дизайнеров, которые должны были прийти на следующее утро. Спать нам было негде, да и некогда — надо было сдать еще кучу материалов. Поэтому, захватив с собой горстку монет, мы спустились на первый этаж, где стоял вендинговый автомат, быстро купили много невкусных (и неприлично дорогих) сэндвичей, захватили кофе и вернулись к делам.

Но утомление давало о себе знать. Глаза Ильи были полузакрыты, он очень редко моргал, и лишь непрекращающийся (хоть и куда более редкий по сравнению с утром) стук клавиш давал понять, что коллега не спит. Я же потихоньку начал сдавать. Помню, довольно бодро редактировал какой-то огромный материал, посвященный Max Payne 3, а проснулся уже утром. Весь помятый, с пульсирующей головной болью и... без штанов. Отставить шутки!

Как оказалось, посреди ночи я, не поднимая век, встал, разулся, снял джинсы и аккуратно сложил рядом с собой, после чего обратно устроился в неудобное кресло. Все это время Янович, вытаращив глаза, наблюдал за мной, силясь понять, что же, черт подери, происходит. А потом понял: как человек, который случайно уснул в одежде на диване, не дойдя до спальни, я инстинктивно хотел устроиться поудобнее.

Представить боюсь, что подумали охранники, если вдруг смотрели в этот момент на монитор с камеры наблюдения.



Когда по той или иной причине (выходные, командировка, болезнь) редакторы не видятся лично, совместная работа ни в коем случае не прекращается — выходим на связь по «Скайпу». На этом кадре, например, редактор Ян Кузовлев узнает от Геворга Акопяна, что в следующий номер от него требуется один огромный материал. Как видите, Ян серьезно озадачен.

тересно, если тебя захватывает, если хочешь прочитать всего абзац, чтобы оценить, скажем, стиль, но дочитываешь статью до конца на одном дыхании — все отлично. А если тебе не интересно, то баста, карапузики, — с текстом что-то не так, какую бы актуальную и секретную информацию он ни содержал.

Авторов искали по знакомым, через сайт, в журнале постоянно печаталась информация, что мы разыскиваем людей, умеющих интересно писать про игры. Сложнее всего было с новыми необычными рубриками. Придумали «Вскрытие». Круто! Молодцы! Шикарная идея — рассказывать читателям о том, как программными методами переделать только что вышедшую игру. А дальше что? Где брать авторов? Начали лазить по форумам программистов (я четыре раза на их собрания в клубы ездил, чтобы выцепить кого-то толкового), задавать вопросы, приглашать на работу.

Тут же всплыла серьезная проблема: нашлись двое отличных ребят, которые прекрасно разбирались в кодинге и им было интересно вскрывать игры. Но вот связать вместе даже два слова они не могли чуть ли не на генетическом уровне. То есть разобрать игру по винтику — легко, а написать про это интересно — ни в какую. В итоге такого человека сажали рядом с собой, прямо на ходу придумывали, как именно будем переделывать игру, и редактор на лету, со слов программиста, все записывал, превращая идею в увлекательный текст.

За чашкой чая или общаясь по телефону, мы решали, что хотим (например, превратить Battlefield в гоночную аркаду), за несколько часов выясняли, возможно ли это в принципе, и приступали. В реальном времени редактор записывал все, что делал программист, преобразуя его несвязные «ну, эта, типа вот тут надо вставить вот этот кусок кода, и тогда получится зашибись» в связный, увлекательный рассказ.

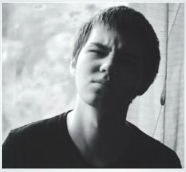
И так было не только со «Вскрытием». Достаточно часто и сейчас случается, что человек очень здорово разбирается в каком-то вопросе, но не умеет про это талантливо написать. Задача — вытянуть из него самое интересное и преобразовать в хороший материал. Надо одновременно быть отличным интервьюером, автором, редактором, быстро придумывать новые и менять имеющиеся концепции... Иначе интересного текста не получится.

Важно ли иметь журналистское образование, чтобы делать качественные материалы?

Я знаком со многими прекрасными журналистами, закончившими, к примеру, журфак МГУ, и достоверно знаю, что факультет умеет готовить, как это модно говорить, отличные кадры.

Но если брать пример конкретно «Игромании»... за все время существования издания к нам пробовали устроиться на работу больше сотни студентов и выпускников журфака. И всего один из них в итоге начал рабо-

ВОСПОМИНАНИЕ



Максим Иванов

Когда я попал в «Игроманию», редактором раздела рецензий был Алексей Моисеев. Первый свой обзор я написал на игру Shank 2. Текст Алексею понравился, хотя он все равно кое-что исправил. А вот со вторым и третьим заданиями я намучился — материалы о Wargame: European Escalation и APB: Reloaded давались трудно, приходилось много раз переделывать. В какой-то момент я начал думать, что меня выгонят за недостатком таланта, уж слишком много возни со мной было. Поэтому, когда Алексей предложил мне навестить редакцию и забрать дебаг-версию PS3 с пресс-копией Sniper Elite V2, я тут же согласился — нужно было во что бы то ни стало написать крутой текст и доказать, что я чего-то стою.

Жил я тогда в Обнинске, в двух часах пути до Москвы. Довез консоль еле-еле, она была громоздкой и очень тяжелой, на улице ярко светило солнце, я чуть ли не потом обливался.

Когда же, наконец, добрался до дома и подключил приставку к телевизору, то понял, что HDMI-выход у старушки PS3... умер. Я запаниковал — боялся подвести Алексея. Проводов мне с собой не дали, а свои «колокольчики» я давно выкинул за ненадобностью.

Делать было нечего, пришлось пробежаться до ближайшего магазина компьютерной техники и купить нужные провода. Но когда я вернулся с ними обратно, то с ужасом обнаружил, что вставлять их банально некуда — в моем новеньком Philips был только HDMI-вход.

К счастью, у бабушки нашелся древний «Рубин», к которому я и подключил дебаг. И знаете — заработало! Правда, из-за разницы в регионах изображение было черно-белым, получился такой вот самопальный нуар-боевик. Опыт — незабываемый, я сломал все глаза. Плюс на маленьком экране высматривать врагов было невероятно трудно — ни о каком HD речи, конечно, не шло.

Однако я быстро приноровился, дня за два прошел игру и написал первую свою рецензию, которую напечатали почти как есть, без серьезных правок. Так что мои страдания того стоили. Ну а уморительную историю о том, как мы с Геворгом играли (вернее, пытались сыграть) в Sniper Elite: Nazi Zombie Army, расскажу как-нибудь потом. Например, в юбилейном трехсотом выпуске журнала.

тать в журнале, точнее, одна — Алена Ермилова. Во всех остальных случаях претенденты демонстрировали какую-то феноменальную профнепригодность. Стилистические ошибки на уровне пятиклассника. Неумение составить подробный план статьи. Нежелание детально прорабатывать материал, общаться с разработчиками, проверять фактику... И зачастую — очень высокомерная позиция в духе «я закончил журфак, мне виднее». То есть могут прислать абсолютно нежизнеспособный текст, от которого хочется заснуть на первом же абзаце, а на объяснения, как можно его переделать, начинают пространно доказывать, почему материал на самом деле крут и как он всех восхитит, если его напечатать.

В общем, кошмар, мрак и содомия.

При этом часто случается, что очень толковые тексты присылают люди, журналистике никогда не обучавшиеся. Бывает и так, что изначально статья плохая, но видно, что автор не ленился, накопал интересные факты, пообщался на форумах с разработчиками, нашел в игре что-то такое, про что мало кто знает. Да еще и учится быстро, переделывает материал правильно. С такими людьми приятно работать. Так что корочка журфака — еще не повод брать человека на работу.

Не жалеешь, что пошел именно в медицинский?

Ни разу. Очень многогранное образование, полученные знания помогают в жизни на каждом шагу. От очевидных советов друзьям и знакомым, какое лекарство лучше (и дешевле) купить и к какому врачу обратиться, до понимания сложных физиологических, психологических и черт знает каких еще процессов и явлений, никак, казалось бы, с медициной не связанных.

Тяжело ли давались эксклюзивы, репортажи, поездки в начале двухтысячных? Как к вам относились зарубежные издатели, разработчики?

В то время поездки случались очень редко, у наших издателей не было практики организации подобных мероприятий. Случалось так, что кто-то из разработчиков оказывался в Москве проездом, иногда удавалось выловить его на полчаса и взять интервью, но ни о каких регулярных командировках и речи не было.

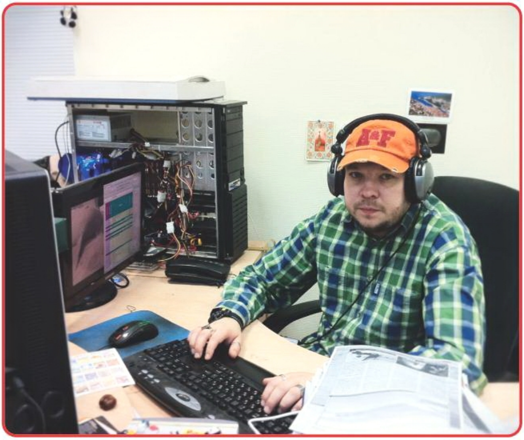
Отношения с западными издателями и девелоперами почти всегда складывались хорошо, а главное — было намного меньше бюрократии. Сейчас, скажем, интервью иногда приходится в несколько этапов согласовывать, да еще и пиарщики могут по ходу дела попросить не печатать самые интересные высказывания, потому что «NDA, нельзя разглашать до определенной даты» и т.д. и т.п. А тогда можно было написать письмо Ромеро напрямую, он сначала поудивляется, что в России то-

ПОЗДРАВЛЯЮ

Олег Придюк

Технический Евангелист Unity Technologies

200 печатных номеров! Невероятная цифра в современный цифровой век. Пускай в мире будет больше игр, о которых вам захочется написать, а мы, в свою очередь, приложим для этого максимальные усилия. С праздником, «Игромания»!



Не смотрите, что на фотографиях Михаил Карасев такой спокойный. Если попытаться подойти к нему во время сдачи номера и объявить, что из ниоткуда выплыл эксклюзив, который срочно надо сверстать, то он запросто отгрызет вам пальцы, руки, ноги и другие части тела. Поэтому на фронт, как правило, отправляется бесстрашная Надежда Недова. Она включает женское обаяние, пару раз говорит «Ну, Ми-и-иш…», и работа налаживается!

ВОСПОМИНАНИЕ

Николай Арсеньев

В «Игроманию» я попал случайно. В свое время подрабатывал автором статей в нескольких изданиях, но полностью погрузился в учебу, забросив писательство. А когда после окончания вуза начал искать работу, наткнулся на вакансию редактора «Железного цеха» в журнале на одном из тематических сайтов.

Договорившись о встрече, я приехал еще в старый офис издательского дома, где познакомился с Денисом Давыдовым, прошел собеседование и взял тестовое задание, которое успешно выполнил. Так я и стал частью журнала.

Работа в редакции подарила много нового опыта, я научился делать хорошие материалы, соблюдать сроки, фотографировать, работать с версткой… Это было захватывающее приключение протяженностью в несколько лет. «Игромания» — большая семья!

Коллеги по индустрии частенько преподносят по особым поводам сладкие презенты. Есть такую красоту поначалу жалко, но стоит отрезать первый кусок… и от торта ничего не остается.

же есть игровая пресса, а потом расскажет тебе какую-нибудь необычную историю из жизни — просто потому, что он еще никому из России интервью не давал.

Сейчас столь же открыты для общения инди-девелоперы. Но в начале двухтысячных в подобном формате общались те, кого сегодня мы называем мэтрами игровой индустрии.

Как сильно изменилась игровая журналистика за последние 17 лет?

В таких случаях принято говорить, что она прошла долгий и тернистый путь от беспомощного зародыша до полноценной половозрелой особи. С одной стороны — да, путь проделан огромный, с другой — развитие продолжается, и еще лет через семнадцать нам всем будет казаться, что это в 2014 году мы были зародышами.

Каким ты видишь рынок печатной прессы в ближайшие пять лет?

Не люблю работать нострадамусом. Это как в анекдоте про динозавра на улице города: вероятность встречи, с одной стороны, мизерная, а с другой — пятьдесят процентов, либо встретишь, либо нет.

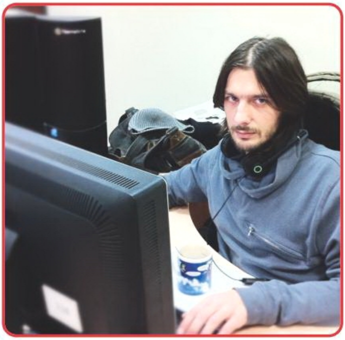
Посмотрим. В задачке слишком много неизвестных, чтобы строить прогнозы. Могут резко скакнуть планшетные версии, может измениться микроклимат среди ретейлеров (сейчас они продолжают массово вымирать, из-за чего журналы сложно купить в регионах). Много чего может случиться. Давайте вместе поживем и посмотрим. Так намного интереснее. Только все это время нельзя сидеть на пятой точке. Нужно осваивать новые форматы, находить новых читателей, а самое главное — делать людям интересно.

Сколько офисов ты сменил вместе с редакцией? Какой тебе нравился больше всего? Какой меньше всего? Почему?

Я застал семь мест редакционной дислокации. Первые два сложно было назвать офисами. Когда я только начал работать в «Игромании» автором, редакция ютилась в маленьком помещении рядом с книжным магазином «Астрея» у метро «Авиамоторная». Я иногда приезжал туда, чтобы привезти скриншоты и за-

Алан Енилеев в гостях у нашей видеостудии. Алан завоевал звание чемпиона мира по Need for Speed в 2006 году, а затем умудрился стать профессиональным гонщиком. Спортсмен был удостоен чести нести олимпийский флаг на церемонии открытия зимних Олимпийских игр в Сочи.

Шлем Мастера Чифа, украшающий видеостудию и устрашающий ее гостей.



Дмитрий Колганов, редактор «Железного цеха», и Евгений Загатин, дизайнер-верстальщик — два суровых друга-волосатика, практически единственные оставшиеся в редакции адепты метала.

брать гонорары. Потом какое-то время мы все дружной гурьбой работали в обычной однокомнатной квартире, где стояло, если не ошибаюсь, сразу пять компьютеров. Во время дедлайнов дизайнеры часто прямо там и ночевали. Однажды приезжаю утром проверить сверстанные тексты, а из большой музыкальной колонки торчит вымазанная в кетчупе вилка.

Оказалось, дизайнер заснул прямо в кресле за компьютером, а когда сработал будильник (комп был запрограммирован включиться в определенное время и проиграть что-то из спид-метала), поленился его отключать и просто пронзил динамик столовым прибором. Вилку еще несколько дней не вынимали, а всем забежавшим на огонек рассказывали страшную историю, как колонка была уничтожена за то, что посмела проиграть вместо спид-метала какую-то попсовую композицию.

Но больше всего запомнился офис на «Люблино». Первую поездку туда не забуду никогда. Вылезаю из метро, над головой висят низкие черные тучи, моросит дождик, а вдали полыхает огромный факел Капотни. Полная постапокалиптика.

В самом офисе все уже было чинно и культурно — снимали несколько комнат в промышленном здании, буквально в пятидесяти метрах от торгового центра «Москва». Он тогда еще не заработал в полную силу, было всего несколько торговых точек на первом этаже, и в одной из них продавали китайские страйкбольные стволы с ужасными шариками-пульками из дешевого пластика. Мы все это великолепие закупали пачками и, когда оставались работать в ночь во время сдачи, устраивали настоящие побоища. Носились по длиннющим пустым коридорам и палили друг в друга, надсадно завывая от метких выстрелов.

Сейчас мы сидим в уютных кабинетах завода «Прожектор». Тут свои легенды. Поговаривают, что по территории предприятия бродит страшная собачья стая, пожирающая авторов, не сдающих вовремя тексты. Стаю мы видели, а вот останков авторов не обнаруживали. Наверное, злобные псины кости тоже сжирают.

По весне, когда начинает таять снег, в здешнем асфальте образуются такие выбоины, что, со слов старожилов, в них утонул не один КамАЗ и несметное число легковушек. Хотя, если сравнивать с асфальтовыми дырами рядом с типографией, где печатаются журнальные наклейки, наши колдобины — так, легкие неровности ландшафта. Там не то что самосвал, а целый товарный состав под землю уйти может. Но к лету все эти кратеры засыпают дырчато-гнездовым методом, и можно рассекать хоть на спорткаре. До осени.

Что ты почувствовал, когда сдал свой первый номер в качестве редактора? Главного редактора? В чем разница?

Во время первой сдачи я работал с такой скоростью, что отправил все материалы за неделю до дедлайна. Ночами сидел, никаких выходных себе не устраивал. Очень боялся, что где-нибудь накосячу и, если статьи сдать в последний момент, этот косяк так и уйдет в типографию. Ощущения, когда потом взял в руки уже напечатанный номер, конечно, ни с чем не сравнить. Одно дело книжечки на ризографах выпускать, и совсем другое — видеть цветной

ВОСПОМИНАНИЕ

Мария Луговская

Ровно десять лет назад, 24 апреля 2004 года, я впервые переступила порог дорогой редакции. Моя сестра, которая уже работала в «ЛКИ» и «Мире фантастики», узнала, что «Игромании» требуется второй корректор, и посоветовала съездить на собеседование. Если честно, после разговора с Денисом Давыдовым, считавшим, что все получится, и Беллой Шаховой, понимавшей, что со мной будет ой как много проблем, я сама сильно сомневалась в своей профпригодности — мои дипломы с пятерками по русскому языку дружно блекли перед неопровержимым фактом, что о компьютерных играх на тот момент я знала лишь то, что они существуют. В результате мы все-таки решили, что надо попробовать — вот прямо с сегодняшнего дня, — а там посмотрим. Первые месяцы я учила новый для себя иностранный язык, и спасибо Белле, которая все это время терпеливо просматривала за мной тексты и объясняла, что такое «фраг», «кнокбэк», «вынести босса» и прочее, прочее, прочее...

Поэтому когда сейчас меня спрашивают, ругаюсь ли я на авторов во время корректуры, раздражают ли ошибки и не хочется ли отдельным товарищам надавать «дубинкой по кумполу», то, даже если очень хочется, я вспоминаю свои первые полгода в «Игромании» и — спокойствие, только спокойствие!

Как видите, отдел дизайна и верстки каждый день трудится в поте лица!

журнал, где ты не просто печатаешься как автор, а который ты лично делал, начиная с планирования рубрик и заканчивая проверкой верстки.

А вот от первого номера, сданного в роли главреда, каких-то очень уж ярких эмоций не испытал. До этого я давно работал выпускающим редактором и полностью контролировал весь техпроцесс. Так что на новой должности «лишь» прибавился миллион разных мелких согласований, поездок, ведомостей и черт знает чего еще, но принципиально ничего не изменилось. Просто куда-то вдруг исчезли выходные, но это мелочи, когда любишь свою работу.

Было ли такое, что журнал отправлять в типографию через час, а у тебя, скажем, дыра в четыре полосы?

Так, чтобы совсем не оказалось ничего материалов на замену, — нет, не было. Во время работы над каждым номером всегда пишется небольшой пул долгоиграющих статей «в стол». Они пускаются в печать, если какой-то актуальный материал почему-то слетает. Чтобы материалы «из стола» не устаревали, они постоянно обновляются: уже написанные публикуются и пишутся новые.

Но вот случаев, когда слетает маленькая статья (например, на две страницы), а на замену есть только большие, было сколько угодно. Тут вот еще какая штука. План номера финализируется за день до ухода журнала в типографию. После этого менять порядок страниц, перераспределять материалы, убирать одно и ставить другое крайне нежелательно. Ведь какие-то тексты уже сверстаны и выгнаны (то есть переведены в PDF), материалы выстроены в логическом порядке, все тщательно пришлифовано и подогнано. И тут хлобысь — и дыра. Весь план сразу съезжает, приходится переделывать часть работы, а времени-то уже нет.

Если разрыв небольшой, а на замену есть только объемный текст, приходится переносить и еще какие-то материалы, чтобы совпало суммарное число страниц. И тут уже план не просто едет — его перекореживает напрочь. Иногда приходится переписывать куски статей, в которых есть отсылки к другим материалам номера. В общем — крайне непростая ситуация, но и такое случается.

Самые же неприятные моменты во время сдачи были связаны с обложками. Что именно пойдет на кавер — обычно решается за несколько месяцев до начала работы над журналом (иногда на тот момент про игру вообще ничего не известно, кроме названия). Планируется поездка, разработчики заранее высылают

Московская презентация The Last of Us.

Наше местное орало. Используется для наведения порядка и для экстренной связи в дни сдачи номера.

Алексею Макаренкову настолько понравился BioShock Infinite, что он, хм, окрылел. Правда, не совсем традиционным образом!

Певчая Птица из коллекционного издания Infinite примостилась в переговорной. В ее присутствии дела удивительным образом решаются быстрее!

арт... Это в идеале. А бывает и так, что все заранее распланировали, но студия не успевает нарисовать изображение, а может и вся поездка накрыться медным тазом. И вот это кошмар и ужас. Обложка ведь за пять минут не рисуется. На это минимум уходит полный рабочий день дизайнера. А часто и больше.

Но это еще полбеды. Если поездка запланирована на самый последний момент и она слетает, времени организовать какую-то другую попросту нет. Такие случаи были. В итоге ставили на обложку арт из уже вышедших игр. И это нам еще повезло, что находились проекты, достойные выноса на кавер, и что по ним удавалось быстро получить арт в высоком разрешении.

Казалось бы, почему не подстраховаться и не планировать всегда две обложки? Тут свои трудности. Если кому-то из разработчиков или издателей сказать, что их игра может оказаться на обложке, а потом ее туда не поставить — это обида на всю жизнь. Даже если сто раз предупредить, что может не получиться.

Можешь описать типичный рабочий день редакции конца девяностых? Середины двухтысячных? В десятых?

Конец девяностых. Завтра сдача? А что там с теми десятью статьями о создании игры за пять минут, которые мы месяц назад придумали? А, даже на первую автора не нашли? Круто! Ну, ничего, сдадимся.

Середина 2000-х. Завтра сдача? А что там с теми двадцатью поездками в Америку, Европу, Австралию и Китай, которые на сегодня запланированы? А, ехать некому, потому что никто еще из предыдущих тридцати поездок не вернулся? Ну, ничего, сдадимся.

Десятые. Завтра сдача? А что там с теми статьями, что мы месяц назад придумали, и теми двадцатью поездками, которые на сегодня запланированы? А-а-а... Ну, ничего, сдадимся!

Ты поддерживаешь отношения с бывшими коллегами? Многие ли до сих пор работают в игровой индустрии?

Есть мнение, что из игровой индустрии сами не уходят, из нее только выносят ногами вперед. И, как показывает опыт, это действительно так. Большинство людей, с которыми работали когда-то вместе, хоть и поменяли компании и должности, но продолжают работать на благо геймдева. Тех, кто полностью поменял профиль, буквально по пальцам пересчитать можно.

Интервью: Геворг Акопян

PS - Десант редакции высадился на вечеринке по случаю запуска PS4 в России.

Live - Под самый конец 2013-го года мы провели экспериментальный прямой эфир, посвященный консолям нового поколения. Ждем от вас тем для новых обсуждений по почте или на нашем форуме.

Хайп! Хайп! Хайп!

История успеха Flappy Bird и размышления о природе хайпа: что это, интернет-феномен или новое оружие маркетологов?

Лети, птичка, лети

Если заглянуть в словарь, можно узнать, что английское слово «hype» означает грубую, навязчивую рекламу, пускание пыли в глаза, крикливое расхваливание своего продукта. Однако в последнее время это слово чаще используется в значении, близком к русскому слову «ажиотаж». Хайп — это шумиха в средствах массовой информации, состояние всеобщего возбуждения или даже истерии по поводу какого-то большого события, когда о нем говорят вообще все, даже те, кто обычно от таких событий старается держаться подальше. За примерами далеко ходить не надо.

Типичным примером хайпа может служить политический скандал на Украине, о котором говорят все и везде. Пойдешь сдать анализ в больницу — в очереди обсуждают митинги в Донецке. В кафе за столиками ругают США. Зайдешь в общественный туалет, а там на стене нацарапано «Даешь Крым!». Хорошо хоть до «Игромании» пока не добрал... Ан нет! Вот только что и до нас добралось. Однако сегодня нас интересуют хайпы не простые, а игровые, благо в нашей индустрии их хватает. Более того, хайпы стали чуть ли не главным залогом успеха любой игры и самым перспективным оружием современных маркетологов.

Только оружие это очень странное, потому что совершенно неясно, как им пользоваться. Самая дорогая рекламная кампания не гарантирует появление хайпа (скорее уж всеобщее недоверие к рекламе гарантирует его отсутствие), в то же время безымянная аркада в одночасье может стать хитом мирового масштаба. Свежим примером служит история взлета и падения **Flappy Bird**, представляющей эталонный образец чистейшего хайпа стопроцентной крепости.

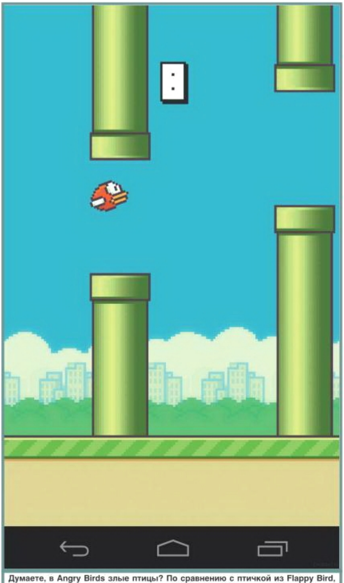
Все началось с того, что безвестный вьетнамский разработчик мобильных игр Донг Нгуен за три дня склепал на коленке простенькую игру с крайне тупым и примитивным геймплеем. По экрану летит птичка; пока палец нажимает на экран, она взлетает, когда нет — падает. Сверху и снизу экрана расположена вереница труб, и нужно помочь птичке пролететь между ними, не задев ни одной. Количество труб бесконечное, однако игра настолько сложна, что большая часть игроков срезается уже на первой-второй.

Flappy Bird появилась в App Store в конце мая 2013 года. Девять месяцев на игру никто не обращал внимания, и что именно послужило толчком к возникновению «флаппибердомании» — до сих пор не известно. Злые языки говорят, что автор использовал ботов для ее раскрутки. Не менее возможен вариант, что невероятная хардкорность игры действительно сумела сплотить ядро фанатов. Как бы то ни было, в начале 2014 года игру заметила пресса. И началось.

Журналисты писали про «ужасно сложную и тупую игру», которая собрала игровую аудиторию в десятки миллионов человек. Все новые и новые толпы игроков шли поглазеть на это чудо. Разработчики начинали анализировать причины успеха, искали в геймплее крупицы гениальности, пытались выяснить, каким образом эта отрыжка программирования могла взорвать сверхконкурентный рынок мобильных игр.

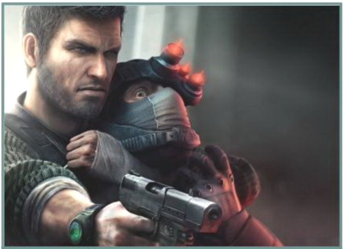
Всеобщая истерика продолжалась всего месяц, за который игру успели скачать аж 50 миллионов раз. Если верить автору, доходы от рекламы превышали 50 тысяч долларов в день. Финал оказался весьма неожиданным: разработчик заявил, что больше не может всего этого вынести и хочет лишь вернуться обратно к своей тихой и спокойной жизни. После чего удалил игру из магазина. Несмотря на наличие огромного количества клонов, оригинал получил статус раритета. На eBay один особо шустрый товарищ даже попытался продать телефон с установленной Flappy Bird за 100 тысяч баксов, но администрация удалила этот лот по явно надуманной причине: нельзя продавать телефоны с установленными приложениями.

Создатель Flappy Bird может потерять права на название игры. По правилам Apple, после удаления игры из магазина ее имя освобождается, и шустрая компания Mobile Media Partners уже успела оформить на него права.



Думаете, в Angry Birds злые птицы? По сравнению с птичкой из Flappy Bird, которая может довести до белого каления кого угодно, они просто душки.

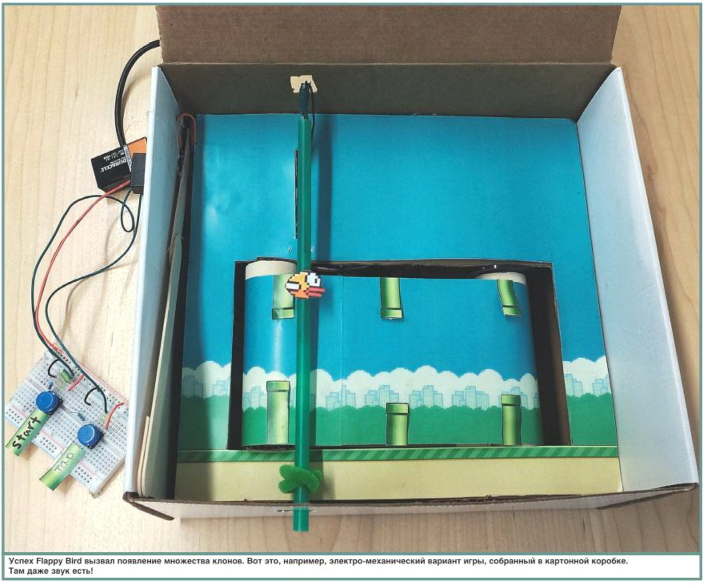
Хайп можно считать частным случаем эффекта бабочки, изучением которого занимается теория хаоса. Так что маркетологов, изучающих хайп, можно считать учеными-прикладниками, ставящим эксперименты во имя науки!


Говорят, что плохой рекламы не бывает. С этой точки зрения плохих вирусных акций тоже быть не может. Например, скандал со Splinter Cell: Conviction все-таки засветился в новостях, так что миссию можно считать выполненной.

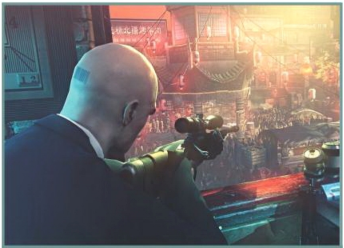
Цепная реакция

Случай с Flappy Bird наглядно показывает суть хайпа. Вопреки всем законам маркетинга какая-то состряпанная за три дня поделка без видимых причин вдруг стала хитом. Такое часто встречается на пустых рынках, когда нет альтернатив, но на «перегретом» рынке мобильных игр это сродни чуду. И маркетологи всех стран и континентов отчаянно пытаются научиться творить такие чудеса собственными руками.

В теории, казалось бы, все понятно. Принципы работы хайпа очень напоминают ядерный взрыв. Сначала рождается информация. Затем она накапливает критическую массу. Как только критическая масса достигнута — БУМ! Происходит цепная реакция. О предмете хайпа начинают говорить только потому, что о нем все говорят. Всеобщий ажиотаж подхватывают новостные ресурсы, в результате чего «ударная волна» захватывает невероятно широкую аудиторию, чуть ли не насильно прорываясь во все каналы распространения информации. На словах все просто, на практике же все оказывается куда сложнее.



Успех Flappy Bird вызвал появление множества клонов. Вот это, например, электро-механический вариант игры, собранный в картонной коробке. Там даже звук есть!



Издатель Hitman: Absolution добавил на Facebook забавное приложение «Найми киллера», с помощью которого можно было послать своим друзьям красиво оформленную угрозу убийством. Такая вот милая вирусная акция.

Классика вирусной рекламы: создание в реальности сайтов и видео из вымышленного мира. Вот, например, реклама киберпротезов вымышленной корпорации Sarif Industries из Deus Ex: Human Revolution.

У каждой информации есть своя критическая масса. Реклама, например, имеет очень высокую критическую массу: ей никто не доверяет, рекламируемый товар часто является негодным объектом для хайпа. Взорвать рынок рекламной кампанией очень сложно, особенно если ты не **Apple**. Зато Flappy Bird повезло, ей для взрыва потребовалось всего ничего. Коммерческий директор студии **Frogmind** Тиму Маки-Патола считает, что этому способствовали пять факторов.

Во-первых, малый размер программы, менее трех мегабайт. Любой желающий мог установить ее даже с GPRS. Во-вторых, игра не мучила игроков рекламой и регистрациями — нажал на иконку, через три секунды уже играешь. В-третьих, очень короткая игровая сессия. Даже чемпионы держатся всего несколько десятков секунд, максимум пару-другую минут. В-четвертых, кажущаяся простота игры оставляет впечатление, что ты можешь сыграть гораздо лучше. Сложно чувствовать себя лохом, который не может преодолеть и пару труб.

И, наконец, пятый пункт. Бесконечная свобода для самосовершенствования! Продержись минуту и почувствуй себя властелином мира! Да что там, даже преодолев десяток труб, человек исполнялся чувством справедливой гордости и спешил поделиться своим результатом в ближайшей социальной сети. Все эти пункты позволили стать Flappy Birds идеальным объектом для хайпа.

Кроме самой информации, важны и пути ее распространения. Одно дело — прочитать о чем-то на рекламном баннере или в новостной ленте, совсем другое — узнать это в личной беседе или же на Twitter-страничке своего знакомого. В последнем случае уровень доверия и интереса окажется куда выше.

«Что касается распространения новостей о Flappy Bird, то наибольшую роль сыграл Twitter. Люди начали соревноваться, кто сочинит самую печальную историю о том, как эта игра испортила им жизнь. Даже в пользовательских мини-обзорах App Store, похоже, проходило стихийное состязание на самый длинный и многословный опус на тему, как ужасна стала жизнь игрока, после того как он подсел на Flappy Bird. Все эти проклятия в адрес игры заканчивались оценкой в пять звезд», — говорит Маки-Патола.

Такие неформальные каналы распространения информации существуют с самых древних времен, в русском языке для этого явления даже придумали выражение — сарафанное радио. Еще в Советском Союзе, во времена тотальной цензуры, сарафанное радио помогло распространять новости в обход официальных источников. Один рассказывает десяти, десять рассказывают сотне, сотня рассказывает тысяче — глядишь, через год уже вся страна в курсе.

С развитием интернета такой способ распространения информации показал свою настоящую мощь. Почта, чаты, блоги, форумы, социальные сети — весь мир оказался на расстоянии вытянутой руки. Тут-то и проявился в полной мере «эффект бабочки», когда одинокий вьетнамский программист может вызвать бурю, которая затрагивает многомиллиардную индустрию производства игр. Одна загвоздка: надо найти бабочку и выкрутить ей крылья так, чтобы она махала не абы как, а с эффектом!

Вирусная атака

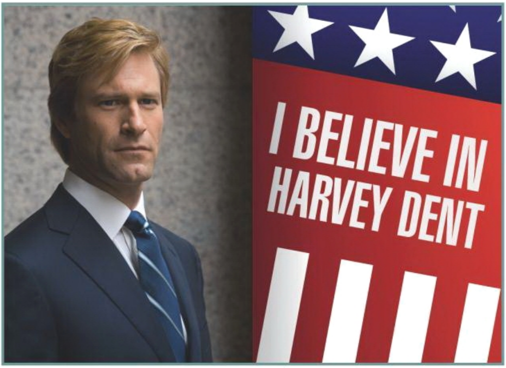
Сначала маркетологи пытались лишь повторять естественные причины возникновения хайпов, придумав для этого теорию вирусного маркетинга. Мол, раз есть крутые идеи, которые могут взрывать мозги людей, то сей-

Если придумывать систему исчисления силы хайпов, то Half-Life 3 можно использовать в качестве эталона. Хотя нет, слишком большая единица получится. Сила хайпа рядовой рекламной кампании будет исчисляться в тысячных долях процента.

Valve любит мучить фанатов шарадами. Работает лучше всяких вирусных акций. По сути, настоящий хайповый маркетинг в действии.

Красиво жить не запретишь

Одним из главных преимуществ вирусного маркетинга считается его дешевизна. Однако красиво жить не запретишь, и некоторые вирусные акции принимают размах полноценных рекламных кампаний. В 2007 году **Warner Bros.** в преддверии выхода «Темного рыцаря» провела полномасштабную вирусную кампанию, воссоздав в реальном мире множество элементов из вселенной фильма. Были запущены сайты компаний и общественных организаций города Готэма: таксопарка, телекомпании, церкви, полиции, банка и прочих. Были выпущены газеты с новостями города. Проводилась избирательная кампания по выбору Харви Дента, а кое-кого из фанатов даже пытались завербовать в армию Джокера. Все это безумие продолжалось целый год, после чего фильм собрал миллиард долларов — в три раза больше, чем первая часть.



Некоторые эксперты даже высказывают мнение, что настоящая вирусная кампания должна стоить дорого, от $100 тысяч до нескольких миллионов, а все, что дешевле, не более чем самодеятельность. В качестве примера приводят Facebook и популярный в Европе справочный сайт Priceline.com. До того, как эти сайты стали знаменитыми, их владельцы потратили на вирусную рекламу по меньшей мере $50 миллионов.

Прямо скажем, аргументы «экспертов» нас не убедили. Давно известно, что на любое дело можно потратить любое количество денег — и даже больше. Однако суть вирусной кампании все-таки не в деньгах, а в идеях.

час вот мы все сядем в кружок и тут же их придумаем. Что же, стоит признать, у некоторых действительно получилось выдать пару-другую интересных и креативных идей, однако запустить настоящий хайп смогли считанные единицы.

Вирусный маркетинг оказался довольно неэффективным, так как в большинстве случаев давал нулевой результат. Придумываешь идею, вкидываешь ее в Сеть, а в ответ зловещая тишина. И это еще в лучшем случае, потому что медиавирусы оказались довольно непредсказуемой штукой, способной сработать как в плюс, так и в минус.

Например, в 2010 году в рамках промоакции **Splinter Cell: Conviction** актер, который косплеил главного злодея, зашел в бар и навел игрушечный пистолет на бармена. Тот перепугался, залез под стойку и вызвал полицию. К сожалению, никакого особенного ажиотажа это событие не вызвало. Общество лишь покрутило пальцем у виска и забыло, даже не став слушать объяснения **Ubisoft** насчет того, что про пистолет там ничего не знали и это был прокол местного рекламного агентства.

Ubisoft еще легко отделалась. В 2006 году **Sony** решила побаловать вирусной рекламой свой портатив PSP. Создала фальшивый блог, в котором два якобы фаната приставки в качестве рождественского подарка рассылали всем желающим якобы самодельные открытки и футболки с логотипами PSP. Идея неплохая, только исполнение хромало: нанятая для сей акции компания **Zipatoni** даже не удосужилась замести следы, оформив сайт на саму себя. Обман был мгновенно раскрыт, а на Sony обрушилась волна народного негодования. Самые вежливые просто ругались матом, самые злые обвиняли компанию в оскорблении геймерской субкультуры.

В итоге вирусный маркетинг занял свою нишу, но очень небольшую. Прогнозированию он

Blizzard тоже не прочь побаловаться зашифрованными посланиями. Перед анонсом Diablo 3 на специальной страничке игроки могли наблюдать, как сквозь лед постепенно проступает образ самого главного рогача.

Самое оригинальное приглашение на бета-тест сделали разработчики Lost Planet 2. Они вморозили диски с кодами в здоровенные куски льда и раскидали их по американским городам.

Ранний анонс и информационная блокада — так поступили разработчики Final Fantasy XIII. А вместо геймплея они показали концепт-ролик, отражающий видение будущей игры, так как на тот момент никто не знал, каким этот геймплей будет.

не поддается, толку мало, зато и стоит обычно дешево. Чистой воды лотерея. Разве что маркетологам он полюбился — творческая работа, отличная возможность продемонстрировать наличие креативной жилки. Но семена упали на благодатную почву и дали всходы.

Молчание — золото

Вирусный маркетинг был полезен хотя бы тем, что наглядно доказал невероятные перспективы интернета в рекламном бизнесе. Он доказал, что люди могут быть не только целевой аудиторией, но и непосредственными участниками рекламной акции. Эти идеи стали частью нового направления в рекламном бизнесе, который условно можно назвать хайповым маркетингом. По сути, это новая ступень развития обычной рекламы, когда основная работа идет не столько с самим содержимым рекламы, сколько с новыми каналами ее распространения.

Собственно, используя эту стратегию, можно и вовсе обойтись без баннеров, роликов, пресс-релизов и конференций. Маркетологи наглядно доказали, что хорошей рекламой может служить… отсутствие рекламы! Намеренное сокрытие информации порой работает лучше мощной пиар-кампании, а разного рода утечки (совершенно, хе-хе-хе, случайные) провоцируют массу споров и пересудов, аналитики спешат высказать свои авторитетные мнения, а новостные ленты по секрету всему свету сообщают «эксклюзивную информацию» от «анонимных источников». Вот вам и хайп на пустом месте.

Сейчас все наверняка вспомнили **Half-Life 3**. Вполне возможно, что **Valve** действительно сознательно играет с пользователями в кошки-мышки, хотя мы на этот счет сильно сомневаемся. Хайп вокруг Half-Life 3 устроили сами пользователи. А у Valve полно других способов устроить хайп — вспомните, какой ажиотаж они сумели создать во время пиара **Portal 2**, используя свои любимые ARG-головоломки и пасхальные яйца. В разгадывание шарад была вовлечена огромная аудитория фанатов, а самые активные получили в подарок полный комплект игр Valve.

Изучив все эти особенности, крупные издатели сформировали современную стратегию продвижения игр. Сначала идет подготовительный этап, который мы только что описали: сокрытие информации и провокация слухов, также возможна небольшая вирусная акция. Сработает или нет, неважно. В худшем случае общество просто узнает об игре, в лучшем — информационная блокада вызовет волнения среди игроков и дополнительно подогреет интерес аудитории. Затем, примерно за полгода до релиза, устраивается традиционная пиар-кампания.

Раньше издатели любили устраивать долгие пиар-кампании, на год, а то и два, но исследования показали, что хайп требует от участников массу энергии. Нельзя два года подряд испытывать энтузиазм по поводу выхода игры, человек просто перегорит и переключит внимание на что-то другое. Да и разработчикам поддержание интереса аудитории столь долгое время влетало в копеечку. Современный подход оказался гораздо дешевле и эффективнее: заявка, долгое молчание, подогреваемое редкими интервью и переливанием из пустого в порожнее, а затем массированная бомбардировка через все информационные каналы.

Плюс короткой рекламной кампании еще и в том, что многие игроки просто не успевают разобраться, что к чему. Если долго рекламировать игру, то публика начнет требовать подробностей, записей геймплея, станет вникать в тонкости. Если же до релиза всего несколько месяцев, достаточно показать обертку, ну а с начинкой игрокам приходится разбираться уже после релиза.

Для разработчиков это скорее хорошо, а вот для потребителей — не очень. Такая реклама создает завышенные ожидания, за которыми следует разочарование. И чем больший ажиотаж породила пиар-кампания, тем больше будет негатива после релиза. Поэтому среди маркетологов уже начинают звучать мнения, что искусственное создание хайпа с помощью рекламы хоть и помогает для продажи конкретного товара, но вредит репутации компании в долгосрочном плане, что гораздо умнее не пытаться продать покупателю кота в мешке, а помочь сделать ему осознанный выбор.

И грянул хайп

В отличие от искусственных, настоящие хайпы лишены минусов, и после них не остается горького послевкусия. Однако такие хайпы пока остаются лишь радужной мечтой большинства маркетологов. Большинства, но не всех. Есть небольшая категория игроделов, которым все-таки удалось совместными усилиями овладеть строптивым нравом нового маркетингового инструмента, ближе всех подобравшись к разгадке секрета настоящего хайпа.

Речь, конечно же, идет об инди-разработчиках. Денег на рекламу у них нет, а потому и выбора особого не было. Волей-неволей пришлось обращаться к тем самым нетрадиционным каналам распространения информации и надеяться, что игроки

Minecraft. Типичный пример игры, ставшей популярной благодаря хайпу. Здесь детонатором послужили игроки, до отказа забившие YouTube репортажами со своих эпохальных строек.

Есть мнение, что хайп вокруг The Stanley Parable запустили вовсе не журналисты, а необыкновенно удачный ролик, который прямо-таки не оставлял зрителю ни единого шанса на то, чтобы не заинтересоваться игрой.

взвалят заботу о рекламе проекта на свои плечи и расскажут о ней всему миру.

Инди-студии быстро поняли, в чем заключалась ошибка крупных издателей. Те предпочитали действовать силой и деньгами, так и не осознав, что при формировании хайпа ни деньги, ни сила особой роли не играют. На первый план выходят такие эфемерные качества, как репутация, искренность, добросовестность, отвага, готовность к экспериментам.

Дело в том, что после распространения интернета люди оказались посреди бескрайнего моря данных, и, чтобы выжить в нем, им пришлось включать внутренние «фильтры». Невозможно быть в курсе всего, поэтому каждый воспринимает только то, что интересно именно ему. Самые надежные фильтры поставлены против рекламы, люди игнорируют ее практически на подсознательном уровне. Не менее надежно отсеиваются новости от крупных компаний — их принимают к сведению, но редко кого они трогают за живое.

В таких условиях хайп просто не может существовать. Как теплолюбивый вирус, который погибает при минусовой температуре, так и зачатки хайпа замерзают, не успевая передаться к следующему звену и вызвать начало цепной реакции.

Зато инди успешно прорвались сквозь все информационные фильтры. Даже те, кто не играет в инди-игры, с интересом читают о возвращении культовых геймдизайнеров золотой эпохи, таких как Брайан Фарго. Им нравятся истории о том, как студии в пару человек совершают переворот в игровой индустрии. Они разделяют мнение тех разработчиков, которые считают игры в первую очередь искусством, а уж затем — всем остальным.

Отдельно взятая инди-студия имеет не слишком много шансов стать знаменитой. Но если поглядеть на инди-индустрию в целом, то выяснится интересная картина. Абсолютное большинство по-настоящему успешных проектов стали таковыми именно благодаря хайпу! И не искусственному, сформированному рекламой, а самому настоящему. **Minecraft**, **Don't Starve**, **Papers, Please**, **The Stanley Parable**, **DayZ**. Список можно продолжать и продолжать.

Тут, конечно, можно спорить, что было первым, курица или яйцо. Или успешные проекты породили хайп, или же хайп сделал их успешными. Но мы больше склоняемся ко второму варианту. Взять ту же Papers, Please: автор сей статьи не играл в эту игру, не играет и играть не собирается. Может, это хорошая игра, может, плохая, а может, ее не существует вовсе. Но за последние месяцы упоминания о ней встречались на каждом шагу. В разговорах с друзьями и коллегами, в статьях и новостях. И ни единого рекламного баннера!

✢ ✢ ✢

Можно сделать вывод, что инди-индустрия все-таки смогла освоить премудрости хайпового маркетинга. Благо ничего сверхсекретного здесь нет. Главное — иметь продукт, сделанный на совесть и со знанием дела, и тогда есть шанс, что народная молва разнесет весть о нем по всему миру. Да, вот так все банально и просто.

В то же время издатели все больше беспокоятся: эффективность рекламы постоянно падает. У игроков вырабатывается иммунитет! Самое время освоить новые методы маркетинга, но ведь они, заразы такие, не подходят к их чудесным играм типа Assassin's Creed и прочих Call of Duty! В прошлом номере мы писали о студиях-мутантах, которые работают в составе издателей, но при этом используют методы инди-индустрии.

Вполне вероятно, что при создании таких студий руководство издателей рассчитывало на бонусы от использования хайпового маркетинга. Пусть он пока не дает стопроцентный результат, но зато в тысячу раз надежнее вирусного маркетинга, в тысячу раз дешевле обычной рекламы и в тысячу раз ее эффективнее. Если, конечно, повезет. Ну а сделать так, чтобы везло как можно чаще, — это и есть задача на завтрашний день. ✢

Пиратская бухта

Если информация может распространяться по нетрадиционным каналам, то почему игры не могут делать то же самое? А вот и могут. В 2013 году состоялся релиз ролевой игры **Anondyne**, и все бы ничего, только место для релиза было выбрано странное — самый известный пиратский торрент-трекер The Pirate Bay. Создатели даже заплатили семь баксов за то, чтобы ссылку на их торрент поместили на главной странице.

Разработчики понимали, что на продажи это никак не повлияет, потому как про игру тогда никто не знал и продажи, соответственно, были нулевыми. Их расчет оправдался на все сто процентов. За три дня они заработали более десяти тысяч долларов, ну а затем все пошло совсем уж хорошо: игра засветилась в новостях, пулей прошла одобрение на Steam Greenlight и собрала очень неплохие оценки у журналистов. Хайпа не получилось, зато получился прекрасный пример вирусного маркетинга и того, как надо использовать аудиторию для продвижения своей игры.

Тайное оружие инди-разработчиков — знаменитые геймдизайнеры прошлого. Как показала практика, ностальгия по старым-добрым временам преодолевает самые мощные барьеры недоверия. Правда, этот способ работает только с ограниченной аудиторией.

GDC 2014

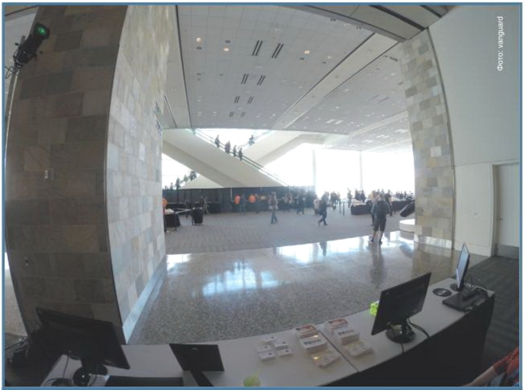
Войны, примирения, сенсации, виртуальная реальность и загадочный PBR — отчет о самых интересных вещах, случившихся на прошедшей в Сан-Франциско конференции разработчиков игр GDC 2014

Жители Сан-Франциско очень любят и уважают ежегодно проходящую здесь конференцию разработчиков игр, ведь она приносит городу почти полсотни миллионов долларов. Особенно довольны таксисты, а также владельцы отелей и заведений общепита близ Юнион-сквер. Обслуживать приезжающих разработчиков и журналистов выгодно: они не скупятся на чаевые, любят покушать и хорошо отдохнуть. Не то что набегающие порой толпы фанатов спортивных команд, которые приезжают на своих машинах и даже еду свою привозят.

GDC 2014 установила очередной рекорд, приняв 24 тысячи посетителей — на тысячу больше, чем в прошлом году. Радует то, что в конференции приняло участие множество новичков. Молодое поколение с большим интересом слушало советы опытных коллег, а вот старички отнеслись к мероприятию более скептически — мол, доклады были блеклые, ничего нового не сказали и вообще в плане обмена опытом нынешний съезд разработчиков оказался так себе.

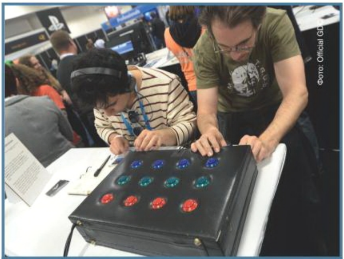
Рискнем предположить, что дело вовсе не в GDC, а в невероятно крутой конференции Steam Dev Days, которую устроила **Valve**. После звезд, выступавших на Steam Dev Days, трудно было слушать наставления товарищей из студий, которые не выпустили еще ни одной игры, или же откровения от создателей рядовых инди-проектов. Уж очень эти выступления смахивали на рекламу — посмотрите, какие мы замечательные и какие у нас интересные идеи, которые мы пока еще не воплотили, но, будьте уверены, когда-нибудь воплотим.

Плохо, когда конференция для разработчиков превращается в некое подобие выставки, куда приходят не для серьезных разговоров, а исключительно себя показать и других посмотреть. Хоть журналисты и



Холл выставочного центра «Москоне», где проходила конференция GDC 2014.

Кроме скучных стоек регистрации, в холле можно было встретить кое-что поинтереснее. Например, гигантский геймпад для смартфонов.



На GDC 2014 прошла выставка Alt.Ctrl, где были представлены игры с самыми сумасшедшими контроллерами. В качестве средств управления выступали педали, штекеры, принтеры и даже мешки!

Microsoft анонсировала на GDC 2014 свой новый API DirectX 12, повторяющий достижения OpenGL и Mantle: больше скорости, более низкоуровневый доступ к железу. Правда, анонс произвел скорее негативное впечатление, укрепив мнение противников Microsoft, что та сознательно сдерживает развитие рынка ПК. Так что битва API не отменяется, хотя сражаться с господством DirectX теперь станет сложнее.

обиделись на Valve за то, что она не пустила их на Steam Dev Days, стоит признать, что ее формат с точки зрения пользы для рядовых студий оказался куда удачнее.

Ладно, хватит жаловаться, тем более что в формате GDC есть и свои плюсы. Целый ряд компаний приурочил к этому событию ряд интереснейших анонсов, недостатка в интересных событиях тоже не было, так что скучать не придется. Поехали!

Синие и красные

Слухи о том, что **Sony** готовит свой ответ набирающему популярность Oculus Rift, появились более полугода назад. Говорили, что первые прототипы покажут на TGS, что очки используются в паре с камерой PS EYE и что старт продаж планируют на осень 2014 года. На CES 2014 даже показали улучшенный вариант старых VR-очков HMZ с прикрученной к ней системой отслеживания движений головы. Очень похоже, что сделали это для того, чтобы отвлечь внимание общественности от настоящей бомбы, но шила в мешке все равно утаить не получилось.

Непосредственно перед GDC сайт Forbes окончательно раскрыл все карты, и хотя статью оперативно удалили, анонс VR-очков Project Morpheus никого не удивил. Как пошутил редактор сайта Polygon Бен Качера: «Больше всего на GDC мне понравилось спрашивать людей про VR-очки от Sony, а затем наблюдать, как они мучаются, пытаясь не нарушить договор о неразглашении». Сюхэй Ёсида тоже пошутил по этому поводу, но несколько грустно: «Добро пожаловать на сверхсекретную конференцию Sony. Вы даже не представляете, что мы сегодня для вас приготовили», — на что зал ответил дружным смехом.

Тем не менее Project Morpheus стал гвоздем GDC, сделав виртуальную реальность самой обсуждаемой темой конференции. Представители Sony сразу заявили, что название не имеет ничего общего с Морфеусом из фильма «Матрица» и связано с Морфеем, древнегреческим богом сновидений. Все равно выбор имени довольно интересный, ведь разноцветные таблеточки, которыми барыжил Морфеус, стали символом пробуждения от виртуального мира Матрицы, а сам бог Морфей дал имя морфию, одному из самых распространенных наркотиков. Обычно западные компании избегают таких явных параллелей.

VR-очки в исполнении Sony оказались очень симпатичными (умеют японцы делать няшные гаджеты) и собрали тонны восторженных отзывов. Однако мы решили не спешить с восторгами и разобрать новинку с более критической точки зрения. Первые мысли о создании VR-шлема пришли к Sony еще в 2009 году, во время работы над контроллером PS Move. Первые прототипы системы отслеживания движений головы были не чем иным, как PS Move, прикрученным к головам разработчиков липкой лентой. Осенью 2010 года был сформирован специальный отдел, занимающийся виртуальной реальностью.

И что же Sony сделала за эти четыре года, со всеми своими деньгами, заводами, лабораториями и связями с производителями? Совершенно беспомощные VR-очки серии HMZ, использующие почти ту же самую конструкцию, что и самый первый шлем виртуальной реальности, выпущенный ровно двадцать лет назад. Разве что разрешение побольше да наушники похуже. И по практически той же цене в районе тысячи долларов. И вот сейчас нам представляют Project Morpheus, который является, по сути, полным клоном Oculus Rift, да еще и с рядом вопросов по части технических характеристик!

Чтобы поиграть в Roflpillar, надо засунуть голову в мини-палатку и натянуть на ноги мешок, а затем кататься в нем по полу, управляя тем самым движениями главного героя — большой зеленой гусеницы.

Все контроллеры на Alt.Ctrl были самодельными. Вот, к примеру, чудесный деревянный монитор. А еще был деревянный пульт для игры в Space Invasion.

Разработчики Rogue Legacy, рогалика с бюджетом в $15 000, поделились своими мыслями об игре и похвастались тем, что за неделю продали 100 тысяч копий, отбив бюджет игры в первые же часы.

Базовый принцип тот же: один экран, на который выводится изображение для двух глаз, а игрок смотрит на него через специальные линзы, обеспечивающие широкий угол обзора — в два с лишним раза выше, чем в традиционных VR-шлемах с двумя маленькими экранами. В Project Morpheus заявлен угол в 90° против 110° в Oculus Rift, хотя тут сложно сравнивать, так как разработчики уточнили, что реальный угол будет шире, поскольку они используют нестандартную оптику.

В Oculus Rift используются экраны OLED, примерно такие же, как в смартфонах серии Samsung Galaxy S, где их любят за яркую сочную картинку, большие углы обзора, практически бесконечную контрастность и «радикально черный цвет». Однако в VR-шлемах OLED-матрицы являются не роскошью, а необходимостью из-за крайне высокой скорости переключения пикселей, гарантирующих отсутствие смазывания изображения.

Эта проблема сильно портила жизнь пользователям первых Oculus Rift, так как смазы картинки при быстрых движениях головы являлись одной из причин возникновения головных болей и тошноты. В VR-очках от Sony установлены обычные LCD-экраны, и те, кто их опробовал, подтвердили наличие проблем с инерционностью экранов. Да, представленный на конференции прототип не является финальным продуктом, и разработчики говорили, что рассматривают возможность установки OLED-матриц, но как-то неуверенно. Если бы хотели, давно бы установили, благо для HMZ сумели создать уникальные маленькие OLED-экраны со сверхвысокой плотностью пикселей.

Общее дело

Project Morpheus создается для работы с PS4, хотя остаются сомнения, насколько хорошо приставка сможет поддерживать виртуальную реальность и не станет ли она камнем на пути развития VR-технологий. Хотя создатели Project Morpheus полны оптимизма и считают, что мощности PS4 будет достаточно.

«Дело в том, что при создании игры в виртуальной реальности множество привычных всем графических эффектов оказываются ненужными. Это размытие в движении, имитация бликов на линзе, различие искажения, эффекты камеры типа виньетирования или зернистости пленки. Вся эта постобработка кадра довольно требовательна к ресурсам. Однако в виртуальной реальности мы стараемся создать как можно более реальный мир и подобная мишура оказывается не к месту. Также многие заблуждаются, считая, что для создания разной картинки для двух глаз требуется в два раза больше мощности. На самом деле расчет физики, искусственного интеллекта и прочего делается только один раз, да и многие графические расчеты тоже не надо делать дважды. Например, расчет теней годится для создания изображений сразу под оба глаза. Так что ни о каком двукратном росте системных требований даже речи не идет. Думаю, PS4 вполне потянет 3D-картинку на скорости в 60 кадров в секунду», — считает главный инженер-программист технологического отдела Sony Антон Михайлов.

Несколько критично отнесемся к таким заявлениям: постобработку в графике потому и делают, что она довольно «легкая» по части вычислений, замылить картинку спецэффектами куда проще, чем делать четкие текстуры и детализированные модели. Из приведенного списка разве что смаз картинки в движении действительно серьезно нагружает видеопроцессор. Что касается 3D на скорости в 60 кадров в секунду — такое, безусловно, будет, но только в специализированных программах. В обычных играх, которые и без того используют возможности приставки по максимуму, наверняка будут проблемы. Вспомните 3D-режим на PS3, который заметно снижал детализацию.

Очень возможно, что инженеры Sony не ставят задачей создание серьезного конкурента Oculus Rift, делая вместо этого максимально дешевый вариант, заточенный под работу исключительно с приставкой PS4. Project Morpheus использует камеру приставки и технологию PS Move для контроля за движениями головы. Экран прототипа имеет разрешение 1920x1080, а большего ему и не надо. Без камеры и дорогих OLED-матриц должно выйти довольно дешевое в производстве устройство, на котором получится неплохо заработать.

Подводя итог нашего предварительного сравнения, остается констатировать, что отдел Sony по разработке VR-технологий ничего нового в конструкцию не привнес. Прототип Project Morpheus по своим характеристикам почти полностью повторяет модель Oculus Rift DK2.

Фото: Official GDC

Человек в очках от Sony напоминает даже и не человека, а какого-то робота из будущего.

Oculus Rift: даешь релиз!

Летом начнутся продажи Oculus Rift Development Kit 2 с Full HD-дисплеем (доработанный вариант Crystal Cove, показанный в начале года). По последним данным, в финальной версии Oculus Rift инженеры постараются еще больше увеличить угол обзора и довести разрешение до 2560x1440. Тут уж даже владельцы ПК задумаются, потянут ли их видеокарты такую роскошь, но на крайний случай для владельцев «калькуляторов» есть проверенный метод апскейлинга, который давно используют на консолях.

Завышенное разрешение нужно для того, чтобы сделать невидимой пиксельную решетку, так как линзы VR-очков выполняют роль увеличительного стекла. Однако картинку можно рендерить и в меньшем разрешении, а затем растягивать до нужного размера. Четкость понизится, зато очки смогут работать даже со слабым железом. «С DK2 вы, наверное, не сможете забыть, что на вас надеты очки, однако в финальной версии погружение будет полным», — заявил генеральный директор Oculus VR Брендан Айриб.

Так когда же она появится, эта финальная версия? «Нам нужны игры и программы. Нужны разработчики, которые помогут нам сделать действительно крутой контент для Oculus Rift. И еще мы должны дать им время освоить DK2. Вот и все. Так что уже скоро. Палмер Лаки сказал, если релиз не состоится до конца 2015 года, значит что-то пошло не так. Так что релиз будет раньше, но насколько именно — мы пока не готовы ответить», — сообщил Брендан.

Хотя поводов для огорчения нет, раз уж не можешь сделать сам — поддержи того, кто может, а для популяризации виртуальной реальности появление Project Morpheus дало очень многое. Как мы уже не раз говорили, VR-очки лучше всего работают с теми играми, которые создавались специально для них. Пока основными поставщиками специализированного контента являются инди-студии, а крупные издатели, как всегда, только начинают раскачиваться. К примеру, вице-президент **Ubisoft** Лайнел Райнауд скептически отнесся к идее добавления поддержки VR-очков в игры типа **Far Cry** и **Assassin's Creed**. Он считает, что для того, чтобы стать более-менее перспективной платформой, Oculus Rift и Project Morpheus должны разойтись тиражом не менее миллиона экземпляров.

Ну что за люди эти издатели! Ведь даже ежу ясно, что очки разойдутся миллионными тиражами, а они опять будут локти кусать и на рынок жаловаться! Тут-то и поможет Sony, имеющая как свои студии, так и тесные связи с крупными разработчиками по всему миру. У нее есть возможность переубедить упертых издателей и заставить их шевелиться прямо сейчас, а не через пару-тройку лет, как это обычно бывает. Разработчики VR-приложений получили новый рынок, а рекламная кампания Project Morpheus еще больше подстегнет интерес общественности к теме виртуальной реальности.

Хотя Сюхэй Ёсида признается, что завоевать внимание крупных издателей будет нелегко. «Я очень люблю работать с инди-разработчиками, потому что типичный разговор с издателями выглядит примерно так: сначала все восхищаются, а потом «ой, нам надо с нашими бухгалтерами посоветоваться». Большим компаниям очень трудно решиться начать осваивать рынок, которого пока не существует. Ну а инди относятся к этому проще: «ох, как круто, я, по-

Project Morpheus. Кроме всего прочего, так называют проект NASA по созданию ракеты, работающей на метане и кислороде. Это, во-первых, экологично, а во-вторых, метаном и кислородом можно заправиться не только на Земле.

VR-очки InfinitEye — два экрана, две огромные линзы размером с пол-ладони, обзор на 210 градусов и HD-картинка для каждого глаза. К сожалению, производство пока не наладили. Вот бы Sony вместо выпуска клонов Oculus Rift занялась чем-то подобным!

Товарищи с кирпичами на глазах становятся частью антуража любой выставки. Что же будет лет через пять?

Знаменитостей на GDC 2014 хватало, хотя лекции читали в основном менее известные товарищи.

жалуй, тоже этим займусь». И создают кучу инди-проектов, своими руками формируя на пустом месте рынок».

Итак, присоединение Project Morpheus даст виртуальной реальности хорошее ускорение по части маркетинга, только что насчет технологий? Здесь, похоже, создателям Oculus Rift придется пока тащить лямку в одиночку. Ранее в нашей рубрике мы писали, что Valve предложила им помощь и начала вести совместные разработки, но неблагодарные товарищи из Oculus VR провели кадровую диверсию и увели главу VR-подразделения Майкла Абраша, за которым, как мы уже писали, Гейб Ньюэлл лично охотился несколько лет подряд.

На новом месте работы Абраш получил должность «ведущего исследователя» и, вероятно, будет заниматься развитием перспективных технологий. Надеемся, Valve не растеряет свой энтузиазм по части виртуальной реальности и продолжит сотрудничество. Впрочем, у Oculus VR только что нашлись партнеры и посерьезнее…

Ставим лайки!

Раз уж мы заговорили про виртуальную реальность, нельзя оставить за бортом шокирующую новость, которая стала известна вскоре после завершения конференции: Facebook приобрела Oculus VR за два миллиарда долларов, из них 400 миллионов деньгами, а остальная сумма в виде акций компании. Это событие породило в Сети целую бурю негодования. Игровое сообщество разделилось на два лагеря. Одни считают, что все очень плохо, а вторые надеются, что никакой трагедии не произошло и сотрудничество с социальным гигантом пойдет компании на пользу. Резонные доводы есть у обоих сторон, а начнем мы, естественно, с негативных.

Во-первых, у Oculus Rift сейчас все прекрасно, и общеизвестное правило «Работает — не трогай!» подходит тут как нельзя лучше. Во-вторых, негативное влияние больших компаний на развитие индустрии очевидно. Они любят все патентовать, судиться с каждым встречным и поперечным, любят ограничивать разработчиков и мечтают о создании собственной закрытой платформы, где они будут королями, а все остальные будут спрашивать у них разрешения, чтобы патч к игре выпустить.

Может быть, какие-то обвинения в адрес больших компаний несправедливы, но серьезно, абсолютное большинство из них совершенно неспособно взять на себя роль «локомотива» и двигать индустрию вперед. Есть исключения типа Apple или Valve, но их единицы. Эта неспособность к лидерству проявляется как в больших делах, так и в мелочах.

Взять ту же Valve: каждая игра имеет право на бесплатную рекламу на первой странице Steam. Продавай она эти места, очередь была бы на год вперед, однако в Valve понимают, что игрокам нужна не реклама, а информация о новинках. Казалось бы, очевидная вещь, но нет. App Store, Origin, Google Play, Amazon — крупных компаний с цифровыми магазинами на рынке много, а по уму работает всего одна. Хороший пример того, насколько мало в игровой индустрии лидеров, способных не только приспосабливаться, но и что-то менять.

Oculus VR является как раз таким лидером, в то время как Facebook имеет в игровой среде очень неоднозначную репутацию. Известный инди-диссидент Маркус Перссон после известия о заключении сделки устроил скандал и отменил выход VR-версии **Minecraft**. «От Facebook у меня просто мурашки по коже идут», — заявил он, явно выра-

На известие о покупке Oculus Rift фондовый рынок отреагировал довольно странно: акции Facebook упали аж на 7%. Неясно, что именно не понравилось инвесторам, — для Facebook это, как ни крути, отличное приобретение.

Посреди бизнес-джунглей на GDC можно было наткнуться на совершенно райские уголки. Жизнь там текла неспешно. Поиграли, можно и поспать. Поспали, можно и поиграть.

Считаем разработчиков

Фото: Official GDC

Организаторы GDC провели опрос среди 2600 разработчиков, составив «портрет» игровой индустрии. Самым популярным направлением остается ПК — там собираются выпустить игры 52% всех разработчиков. Не менее горячей любовью пользуются мобильные платформы, показавшие результат в 51%.

В консольном бизнесе на первом месте PS4 (20%), затем Xbox One (17%), на пару процентов упали показатели Xbox 360 (12%), зато популярность PS3 даже чуть выросла (14%). Бедную Wii U никто не любит, для нее игры готовит лишь 4% опрошенных. Краудфандинг продолжает укреплять позиции. В прошлом году просить деньги у игроков отправилось 8% разработчиков, а в этом году уже 11%.

зив тайные чувства немалого количества коллег-разработчиков.

«Facebook — это не сборище технических гиков и энтузиастов. Это не игровая компания. Вся история сервиса — это бесконечное наращивание количества пользователей, и ничего более. Я точно хочу заниматься темой виртуальной реальности, но не хочу работать с Facebook. Я не понимаю их мотивов, причины смены их курса, да и в целом это довольно нестабильная платформа. История их взлетов и падений не внушает мне особого доверия», — пояснил Маркус.

Протестуют и те, кто поддержал Oculus Rift на Kickstarter, а некоторые даже потребовали возврата денег. Таких тоже можно понять. Этот проект всегда был «народным», развивался при тесном участии игрового сообщества, а теперь все права и патенты переданы в закрома какого-то социального гиганта. Да еще за жалкие пару миллиардов баксов. Совсем недавно Facebook купила мобильный мессенджер WhatsApp аж за 16 миллиардов. Продешевили!

Защитники идеи объединения Oculus VR и Facebook справедливо указывают на тот факт, что в столь сложном инновационном бизнесе лишние деньги не помешают, плюс к этому Facebook может предоставить совершенно невиданные возможности в плане маркетинга и популяризации VR-технологий. Sony плюс Facebook — одни эти имена дают гарантию, что виртуальная реальность — это всерьез и надолго.

Не менее убедительно звучат заявления руководства Oculus VR о том, что Facebook развитию проекта никак не повредит, а только поможет. «Когда представители социальной сети впервые обратились к нам с предложением партнерства, я был настроен довольно скептически. Но чем больше я говорил с Марком Цукербергом, чем больше я узнавал о компании — тем больше я понимал, что это предложение не только имеет смысл, но и дает нам четкий и ясный ответ, как сделать виртуальную реальность доступной для всех. Партнерство с Марком и командой Facebook предоставляет нам совершенно уникальные возможности. Мы сможем быстрее претворить наши мечты в реальность, воплотить наши самые смелые творческие идеи. Теперь мы можем идти на такой риск, который раньше просто не могли себе позволить», — говорит основатель компании Палмер Лаки.

Создатель Facebook Марк Цукерберг тоже приложил усилия, чтобы успокоить встревоженных игроков: «Игры прежде всего. У Oculus VR на этот счет есть свои большие планы, и мы не только не собираемся их менять, но и поможем ускорить их реализацию. Мы собираемся оказать команде Oculus помощь в создании их продукта и расширении связей с разработчиками, чтобы обеспечить поддержку как можно большего количества игр. Став частью Facebook, компания продолжит независимо работать над реализацией по-

Фото: Official GDC

С не меньшей вероятностью можно было найти нечто совершенно феерическое. Например, игровое шоу с призами. И даже стать его участником. Да, и это тоже, как ни странно, GDC.

Фото: Official GDC

На выставке были не только компьютерные игры, но и настольные, и даже аркадные автоматы.

Количество женщин-разработчиков все увеличивается, и на GDC вопросу о том, что значит быть женщиной в ориентированной на мужчин индустрии, было посвящено целое заседание.

ставленных целей», — написал он в открытом письме.

Эксперты из аналитических компаний **EEDAR**, **IDC**, **Virtue LLC** и некоторых других склонны оценивать союз двух компаний в позитивном ключе. Oculus VR получает стабильность и финансовую поддержку, Facebook получает выход на рынок производства железа и наработки по самому перспективному направлению медиаразвлечений. Так что паниковать не стоит. Хотя если хочется, то почему бы и нет? Наверняка теперь в виртуальной реальности будет обязательная регистрация, спам, всплывающая посреди игр реклама и виртуальный «Веселый фермер»! А-а-а-а! Что же делать! Что же делать!!!

Война движков

Проведя небольшое путешествие по виртуальной реальности, снова возвращаемся на GDC 2014 — и оказываемся... посреди боевых действий! В отличие от анонса Sony, начавшаяся на конференции война игровых движков застала всех врасплох. Поэтому вернемся на несколько лет назад и проследим, как все начиналось.

Виновниками конфликта стали создатели движка Unity. Делать на нем конкурента **Crysis** было проблематично, зато вполне функциональная базовая версия позволяла создать игру бесплатно, да и $1500 за полную версию могли заплатить даже беднейшие инди-студии. И все это в то самое время, когда титаны движковой индустрии (в основном **Epic Games** и **Crytek**) делали хороший бизнес, продавая лицензии на свои движки по несколько сотен тысяч долларов за штучку.

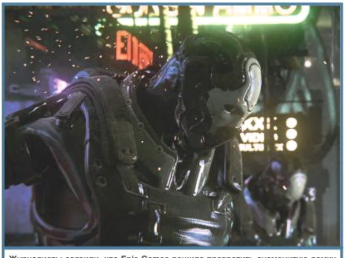
Казалось бы, что плюгавенький Unity им не конкурент, только судьба распорядилась иначе. Сначала начался кризис среднебюджетных игр, а ведь именно там Unreal Engine и CryENGINE были востребованы больше всего — потому как у маленьких студий денег на лицензии не было, а крупные издатели предпочитали использовать собственные движки. Затем случился бум инди-движения и Unity внезапно оказался самым популярным движком в мире. При этом с каждой версией он наращивал свою мощь, а игры на его базе все хорошели и хорошели.

Погрустневшие Epic Games и Crytek поглядели на это безобразие и выпустили бесплатные версии Unreal Engine и CryENGINE (сильно урезанные, разумеется), которые сообщество разработчиков единодушно проигнорировало. Так что ситуация не изменилась, спрос на «крутые» движки продолжал падать, а игры на Unity размножались со скоростью кроликов.

И вот, когда разработчики из Unity Technologies решили показать на GDC 2014 пятую версию своего движка, конкуренты нанесли ответный удар. Теперь каждый может получить доступ к работе с Unreal Engine 4, оформив подписку за 19 долларов в месяц, плюс 5% от продаж игр. Более того, подписку можно и не платить. Доступ к движку никто не отключит, разве что обновления присылать перестанут.

Epic Games предоставила более чем льготные условия, однако Crytek сделала шах и мат, тоже предложив CryENGINE по подписке (десять долларов в месяц), без каких-либо дополнительных выплат. Такую сумму могут потянуть даже китайские студенты, для студии же это все равно что получить движок бесплатно. При всей схожести условий политика компаний серьезно различается по двум пунктам. Unreal Engine 4 за свои деньги предлагает доступ к исходному коду, зато CryENGINE позволяет делать игры и на консолях, в то время как подписка UE4 поддерживает только ПК и мобильные.

То, что произошло на GDC, конечно, эпохальное событие. Самые крутые движки ушли, что называется, в народ, но это не значит, что завтра все инди-студии забросят платформеры и начнут делать «убийцу **Call of Duty**». Да и Unity пока хоронить



Журналисты заявили, что Epic Games решила превратить знаменитую демку «Самаритянин» в полноценную игру. На самом же деле разработчики лишь демонстрировали технологию анимации на примере модели главного героя демки. Сенсации не получилось.

На GDC 2014 показали движок Brigade 3.0, заточенный под создание фотореалистичной картинки. Правда, революционная технология отражений дает странный побочный эффект: в движении картинка смазывается в пиксельное месиво. Зато можно делать крутые скриншоты!

Итоги GDC Awards 2014

Каждый год организаторы GDC проводят традиционную церемонию вручения наград GDC Awards. Выбор жюри показывает, что его участники знают толк в играх, так что всякие Call of Duty здесь даже до номинации не доживают. В этом году самый большой урожай наград собрала **The Last of Us**: лучшая игра года, лучший дизайн, лучший сюжет.

Не меньший успех выпал на долю симулятора чиновника **Papers, Please**. Заслуженные призы как самой инновационной игре и лучшей загружаемой игре. Попутно на GDC вручали награды Фестиваля независимых игр — чуть менее престижно, зато призы выдают деньгами. Там Papers, Please отхватила Гран-при Шеймуса Макнэлли ($20 000), а также получила титулы «Совершенный сюжет» и «Совершенный дизайн» (по $2500 за каждый).

Дебютом года признали создателей **Gone Home**, лучшей игрой для портативов стала **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds**, победу в номинациях по лучшему звуку и арту одержала **BioShock Infinite**, а **Grand Theft Auto 5** ограничилась скромным призом за лучшие технологии.

рано, ведь движок лишь инструмент, с которым нужно уметь работать, поэтому большинство студий выбирают не самые мощные и крутые, а самые знакомые и хорошо изученные.

Тем не менее Unity теперь действительно придется потесниться. Конкуренты не просто снизили цены, но и лишили Unity ряда традиционных преимуществ. Например, UE4 переработали так, чтобы он подходил не только для больших студий, делающих игры AAA-класса, но и для небольших команд. По части поддерживаемых платформ Unity пока лидер, но соперники нагоняют и тут. На GDC Crytek продемонстрировала работу CryENGINE на Linux. Представители Epic Games также заявили, что список поддерживаемых платформ продолжает расширятся: движок уже работает на Mac OS, а в скором будущем этот список пополнят Linux, Steam Machines, HTML5 и Oculus Rift.

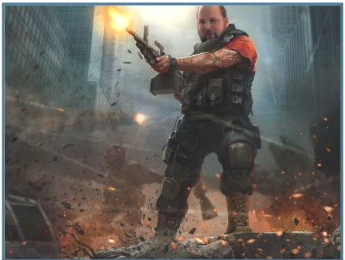
Очень похоже, что Unity, Unreal Engine и CryENGINE стали лишь первыми солдатами на грядущей войне. Очень скоро у них появятся и другие конкуренты. Ubisoft, например, хвасталась своим движком нового поколения Snowdrop, на котором делают The Division. Причем хвасталась явно не просто так — в будущем движок вполне может обзавестись ценником.

Кто же победит? Есть мнение, что никто, в результате войны само понятие «движок» может стать достоянием прошлого. Все идет к тому, что движки в итоге эволюционируют в комплексные системы для разработки игр. В них будут входить системы генерации контента типа генераторов текстур, программ для создания моделей людей (такие как Poser) и растительности (SpeedTree). Они предоставят в распоряжение разработчиков огромные библиотеки готовых моделей всяких типовых предметов вроде бочек-фонарей-скамеек, библиотеки готовых текстур и анимаций.

Такой подход упрощает, ускоряет и удешевляет разработку игр. Unity уже начал идти по этому пути, чем и объясняется его растущая популярность. Остальным придется последовать его примеру или же остаться в аутсайдерах. Технологии — это очень важно, но проблема сокращения бюджетов сегодня куда более актуальна.

Первые подвижки уже есть. Crytek, например, активно занимается системами автоматической генерации контента. Создавать в автоматическом

На выставках за косплей отвечают фанаты и специально нанятые модели. На GDC не пускали ни тех, ни других, но какое же игровое мероприятие без косплея?



Маркус Перссон — настоящий революционер. Любит вводить экономические санкции в виде лишения провинившейся платформы своего Minecraft. Одно время он боролся с Windows 8, теперь переключился на Facebook.

Похоже, что Razer тоже хочет создать свои VR-очки. Компания тесно сотрудничает с Valve и имеет наработки по контроллерам движения не хуже, чем у Sony, что сильно поможет при проектировании устройства.

режиме леса и луга давно научились, а вот научить компьютер делать правдоподобный город — та еще задачка. Инженеры Crytek предложили оригинальное решение проблемы — использовать вместо генератора... карты реальных городов! Благо они находятся в открытом доступе, в самых разных форматах; кроме карт, есть и спутниковые снимки, а на Google Maps имеется огромная коллекция панорам. Осталось только научить компьютер все это распознавать.

Подводя итог, можно сказать, что стартовавшая война — дело благое, кто бы в ней ни победил. Общедоступные инструменты для разработки игр развиваются семимильными шагами, а присоединение к гонке титанов рынка должно еще больше подстегнуть их развитие. А значит, за те же деньги игры будут становиться все больше и красивее.

Война API

Как мы неоднократно писали, игровая индустрия находится в одном шаге от того, чтобы довести эффективность ПК практически до консольного уровня. Помочь в этом могут две конкурирующие технологии, претендующие на замену DirectX, — анонсированный недавно Mantle от **AMD** и продвинутая версия OpenGL от **NVIDIA**. Раньше считалось, что обе компании устроят драку в духе фильма «Горец» и с дикими воплями «Должен остаться только один!» начнут рубить друг другу головы. Но GDC 2014 преподнесла большой сюрприз.

В ходе конференции представители NVIDIA, **Intel** и AMD, забыв прежние распри, обрушились на общего врага в виде **Microsoft** с ее DirectX. Похоже, что общим стандартом все-таки станет OpenGL, поддержка которого имеется во всех видеокартах, включая встроенные видеоядра в процессорах Intel и AMD. Прямо сейчас применение этих технологий может дать прирост в 30%, однако специалисты NVIDIA уверяют, что в будущем производительность графики можно будет повысить в 7-15 раз!

Конечно, без поддержки со стороны разработчиков никакого прироста не будет, а ради 30% менять код игры решится далеко не каждый. Производители считают, что для массового внедрения новых технологий им нужно будет предложить как минимум двух-трехкратное увеличение производительности.

Поддержав OpenGL, AMD не отказалась от продвижения собственного API Mantle, заручившись поддержкой нескольких союзников. Главным из них стала компания Crytek, добавившая поддержку Mantle в движок CryENGINE. Также AMD работает со студией **Rebellion Developments**, которая собирается использовать Mantle в **Sniper Elite 3**.

NVIDIA тоже продолжает развивать отношения с разработчиками, причем даже более успешно, чем AMD. На GDC она представила пакет технологий собственного производства, которые раньше существовали сами по себе, а теперь были собраны воедино под названием GameWorks. Туда войдут разные инструменты для создания спецэффектов, знакомый всем PhysX и многие другие технологии, упрощающие разработчикам жизнь. Epic Games уже добавила поддержку GameWorks в Unreal Engine 4, и в будущем некоторые технологии GameWorks добавят в шутеры **Titanfall** и **Warfare**.

Как видим, развитие программных технологий позволило рынку ПК начать избавляться от диктатуры Microsoft, что пошло ему только на пользу. Оживилась конкуренция, есть интересные перспективы, появились возможности не только для соперничества, но и для совместной работы.

Что такое пи-би-эр?

На GDC 2014 обозначился еще один интересный тренд: PBR. Это слово звучало на каждом углу: пи-би-эр, пи-би-эр, пи-би-эр... «У вас пи-би-эр?» — «О-о-о, у нас о-го-го какой пи-би-эр!» Становится совершенно ясно, что пи-би-эр — это будущее, что это новый тренд индустрии, пи-би-эр — это круто и стильно, он нужен всем и каждому. Единственный вопрос, который остается невыясненным: что это, черт возьми, вообще такое?

Если подойти к специалисту, ответ будет примерно такой: «Ну-у, как бы вам это объяснить... PBR — это, знаете, такое... Такая парадигма создания трехмерной графики, которая...» — после чего пустится в такие заумные дебри, что разобрать можно будет не более одного слова из пяти. Поэтому мы решили простым языком объяснить, что такое PBR и почему разработчики на GDC так им интересовались. Итак, сущность PBR очень проста. Это такое, знаете... э-э-э... как бы вам объяснить... такая парадигма создания трехмерной... Черт. Похоже, это будет сложнее, чем мы думали.

Начнем лучше издалека. Трехмерная графика за последние тридцать лет проделала большой путь. Сначала была

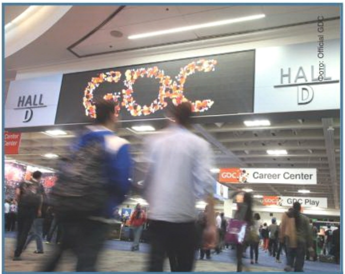


Фото: Official GDC

GDC скоро придется переименовывать из конференции в выставку, поскольку последняя оттягивает на себя все больше и больше внимания. Как выставка GDC даже лучше E3: нет толп народа, везде царит спокойная и деловая атмосфера.

Фото: vanguard

Особенно спокойная и деловая атмосфера царила на вечеринке, устроенной организаторами Humble Bundle, которые обеспечили цветомузыку и пригласили известного диджея.

простейшая векторная графика Elite, затем полуспрайтовый Doom, в конце тысячелетия мы получили весьма серьезный трехмерный мир Unreal. Сегодня в игры начали внедрять возможности, которые раньше были доступны только в трехмерных редакторах.

К обычным снятым с натуры текстурам добавили карты нормалей, позволявшие имитировать рельеф, добавили крутые тени и освещение. Картинка стала очень похожа на реальную. Главная же проблема заключается в слове «похожа». Современные технологии лишь имитируют реальность, подражают ей. Следующей ступенью развития графики станет не бестолковое подражание, а проникновение в суть вещей.

Возьмем любой предмет в игре — например, пистолет. Он красивый, блестящий, очень похож на настоящий. Его можно сделать двумя способами. Первый: взять оригинал и править виртуальную модель до появления полного сходства. Второй: сначала понять, почему пистолет выглядит именно так, почему полированный металл блестит, а вороненая сталь нет, как формируется цвет деревянной накладки на рукояти. После чего задать модель, материал, текстуры и позволить компьютеру рассчитать его внешний вид в соответствии с законами физики. Второй способ и получил название Physically Based Rendering (физически верный рендеринг), или PBR.

Для лучшего понимания вещей вспомним несколько уроков из школьного курса физики. С попадающим на объекты светом происходит три вещи: часть света поглощается материалом (этот свет мы не видим), часть рассеивается (этот свет мы воспринимаем как сам предмет), еще часть отражается (этот свет мы воспринимаем как блики и зеркальные отражения на предмете). Возникает вопрос — сколько света отражается от деревянной табуретки? А от вашей футболки? Или от кирпича?

Если взять «старую школу» программистов, то они скажут, что никаких отражений там быть не может и эти предметы свет только рассеивают. Однако же молодые и бойкие поборники PBR смело обзывают их старыми калошами, утверждая, что ничего не отражающих предметов нет вовсе. Конечно, кирпич не зеркало. Побриться, глядя в него, никак не выйдет. Тем не менее на микроскопическом уровне крошечные частички минералов (тот же кварц) обладают вполне неплохими отражающими свойствами. Если не учитывать этот эффект, настоящего фотореализма никогда не добиться.

Другой пример — полированный металл. Сначала такие предметы обсчитывались как идеально ровная поверхность, позже на них начали наносить царапины, вмятины, потертости, задавать уровни отражения и рассеивания света. Но, как и в случае с кирпичом, PBR идет еще глубже, начиная учитывать свойства материала на том микроскопическом уровне, который невозможно отобразить текстурой. Тут-то и выясняется, что характер отражений на металле задается не только его свойствами (тип, цвет), но и микронеровностями на его поверхности, которые не только размывают отражения, но и снижают их яркость. Раньше все эти параметры надо было задавать вручную, теперь же достаточно указать характер поверхности, а его физические свойства система PBR рассчитает автоматически.

Система PBR в Star Citizen на примере истребителя Vanduul Scythe. К сожалению, пока разработчики продолжают кормить игроков роликами, познакомиться с ней поближе не получится.

Делаем вывод: в общем смысле PBR — это стремление создавать настолько точную и реалистичную графику, насколько это возможно. В более узком смысле это набор стандартов для расчетов физически верного освещения и затенения. Такие стандарты нужны вовсе не ради красоты или глупого перфекционизма, как некоторые могли подумать.

Одной из первых игр с повсеместным использованием PBR стал экшен **Remember Me**. Разработчики были очень довольны: система PBR облегчила их труд, помогла сэкономить ресурсы и ускорила работу над игрой. Например, один и тот же шейдер, отвечающий за отражение и рассеивание света, можно было применить как к металлическим, так и неметаллическим поверхностям, изменив лишь пару параметров. Это не только упростило работу, но и повысило скорость работы программы.

Стало легче выдерживать единый визуальный стиль — общие стандарты позволили получать реалистичную картинку в любых условиях, на самых разных уровнях, с разными условиями освещения. Первые опыты применения PBR оказались столь впечатляющими, что эксперты единодушно признали данную систему жизненно необходимой и предсказали, что скоро без нее не сможет обходиться ни одна игра, претендующая на звание «игры нового поколения». PBR станет очередной ступенью на пути к настоящему фотореализму, который возможен лишь при полном проникновении в суть реальности и точном воссоздании происходящих в ней процессов, только уже на просторах виртуального мира. ✣

Питер Молиньё тоже посетил GDC 2014 — и всех там напугал, предсказав скорую смерть инди-индустрии. Мол, сейчас все точно так же, как в восьмидесятых, все делают что хотят, хиты рождаются один за другим, только долго такое счастье не продлится.

Несмотря на все наши жалобы, стоит признать, что GDC в этом году вышла яркой, интересной и богатой на события. Главное, чтобы организаторы брали на заметку находки конкурентов и продолжали улучшать собственное мероприятие.

Ян Кузовлев

Я не альтруист

Финальная дата выхода The Witcher 3: Wild Hunt наконец-то стала известна. Новая игра про Геральта выйдет только в феврале следующего года. Разработчики написали открытое письмо, в котором честно объяснили, что настолько амбициозный проект требует серьезной работы. Команда не собирается выпускать игру до тех пор, пока все ее элементы не будут работать идеально. Мы поговорили с основателем студии CD Projekt RED Марчином Ивински. Он рассказал нам, как продавал диски в девяностых, как строил свою компанию и объяснил, почему человеческий подход в бизнесе — самый правильный.

Привет, я Марчин Ивински, один из руководителей **CD Projekt RED**. Компанию мы основали в 1994 году вместе с Михалом Кичински — с ним я познакомился в старшей школе. Тогда мы жили в Варшаве и сходили с ума по видеоиграм. Помню свой первый компьютер — «Спектрум». Увлечение было настолько сильным, что я начал обмениваться играми с людьми за рубежом. Это было небольшое хобби, которое я в шутку называл «международным бизнесом». У меня были такие штуки, которые не получалось приобрести в наших магазинах. Доступа в интернет тогда не было, поэтому я частенько заходил в отделение почты за очередной бандеролью — все редкости получал именно так.

Чуть позже я купил компьютер Amiga, и история повторилась — менялся играми, но к этому моменту у меня уже был модем и что-то получалось скачивать, поэтому я расширил сферу влияния. Никакого закона по защите авторских прав в Польше не было, зато магазинам видеоигр требовался товар. Какое-то время я думал, что эти милые шалости не выйдут за пределы хобби, только вот потом у меня появился PC, к этому времени я стал основным поставщиком видеоигр в Польше и собрал внушительный список контактов. Придумай в то время LinkedIn или Facebook, я бы стал там одним из самых популярных молодых людей в индустрии.

Дальше настали чудесные времена: я впервые увидел CD-ROM. Штуковина была неоправданно дорогой, около $500, пишущий девайс стоил в десять раз больше, а чистые диски обходились всего по пятьдесят баксов. Разница между дискетами и CD была огромной, у меня даже не получится привести современную аналогию.

Игры внезапно изменились — само собой, у разработчиков появилось больше художественных средств, на диск вмещалось много всего.

С моими связями было просто наладить импорт игр. Первыми в Польшу завезли **7th Guest** и **Mad Dog McCree**. В них использовалось записанное видео, поэтому выглядели такие игры очень здорово. Они, конечно, были не самыми классными, но, если ты купил CD-ROM и захотел похвастать приобретением перед друзьями, лучше дисков не найти.

Я продолжал заниматься импортом, а вот Михал работал в ретейле. Три месяца продажи дисков — и мы решили, что сможем заниматься бизнесом самостоятельно. Почему нет? В играх мы разбирались отлично, поэтому такой шаг был предсказуемым.

Дело понемногу росло, мы первыми в стране начали заниматься локализацией, старались сделать так, чтобы видеоигры стали в Польше популярными. Нам нужна была аудитория, которая покупала бы диски и не занималась пиратством. Ситуация с воровством у нас примерно такая же, как и в России, — какой-нибудь умник обязательно скажет: «Нет, ну я же потратился на компьютер, зачем мне покупать софт и игры».

Если уж рассказывать про мои основные принципы как разработчика и распространителя игр, то главное — это добавлять что-нибудь к проекту после его выхода. Ты должен быть уверен, что купил, скажем, **The Witcher** — значит, будешь получать поддержку и контент-патчи. Нам вот легко сделать серьезный, крупный апдейт и распространять его бесплатно. С другой стороны, за DLC все же платить нужно, только брать за красивый меч пять бак-

Создать правдоподобный мир оказалось не так просто.

На выполнение сюжетной линии потребуется около пятидесяти часов.

сов — моветон и жуткое свинство. Это ведь несправедливо, потому что нарисовать дополнительный костюм или оружие относительно просто, тут у пользователя берут деньги за воздух.

Хуже такой ерунды может быть только та ситуация, в которой разработчики вырезают из игры контент и потом продают его отдельно. Ирония в том, что мы сейчас живем в эпоху развитых социальных сетей и негативные мнения о всяких событиях разносятся молниеносно. Покупатели не дураки, видят, как их нагревают, рассказывают про это своим друзьям, а потом мы читаем разные нехорошие вещи про такую схему распространения.

Думаю, ключ к успеху — в искренности. Мы, конечно, могли бы зарабатывать больше, но лучше действовать по совести. Наша компания уже давно на рынке, и до сих пор такая модель поведения работает. Аудитория нередко спрашивает, почему мы делаем многие вещи за бесплатно, когда, в общем-то, стоило бы взять за контент-патчи немного денег. Скажу сразу, я не альтруист и такое поведение — это один из способов заработать репутацию. Люди видят, что мы занимаемся хорошими делами. Так должен выглядеть нормальный бизнес.

Более того, это один из способов борьбы с пиратством. Воровать игры будут всегда, здесь не нужно смотреть на индустрию сквозь розовые очки. Возможно, часть аудитории и будет платить деньги, но на распродажах. Наша главная задача — сделать так, чтобы человек посмотрел на нашу работу, подумал, насколько же классная у CD Projekt RED получилась игра, а потом пошел и купил коллекционное издание. А чуть позже и все наши остальные игры.

Мне не нравится уже ставшая привычной ситуация, когда сначала ты выпускаешь проект, а потом стабильно кормишь аудиторию небольшими платными DLC. Если мы проделаем большую работу над дополнением, такую, которая требует серьезных затрат, то просить за это деньги не стыдно. Но вот какой-нибудь меч или скин другого цвета — да ну, бросьте, издевательство же.

Люди ведь хорошо помнят, когда с ними наплевательски обращаешься, — мы же просто стараемся делать логичные вещи. Для нас это правильная и единственная бизнес-модель, именно за такой подход нас уважают.

Это как если ты приходишь на рынок и продавец тебе советует не брать вон те помидоры, потому что они немного залежались, — лучше вот эти, свежие. Покупаешь у него овощи, а он улыбается и протягивает тебе апельсин, мол, держи, побалуй себя. Понятное дело, что в следующий раз ты пойдешь именно к этому продавцу, потому что уважение, да и человеческое отношение играют в бизнесе не последнюю роль.

Взять, например, The Witcher 2: Assassins of Kings. Для игры вышло много патчей, мы добавили новый контент, дополнительные анимации, сложность настроили. Изначально «Ведьмак» был достаточно сложным, к тому же никто почему-то не хотел играть на низком уровне сложности — вроде как Easy выбирают только девчонки. И я. Хардкорные игроки (поляки, русские и немцы) приняли вызов достойно — что ж, убили десять раз в первой же стычке, ничего страшного, сейчас все получится. В США реакция была намного веселее, там игроки сразу начали писать всякое на форумах: «слишком сложно» или «я уже тридцатый раз погибаю». Наши же сотрудники в офисе смотрели на реакцию и ухмылялись: «Поднажмите, слабаки!»

Здесь мы тоже чему-то научились — еще сложнее сделать игру таким образом, чтобы она была сбалансированной. У CD Projekt RED не было планов делать что-то вроде **Dark Souls**, нам больше импонирует подход **Blizzard**: легко освоить, но, чтобы достичь совершенства, нужно основательно постараться.

Разработка игры вообще строится на компромиссах и готовности чем-то пожертвовать. Тебе постоянно приходится принимать сложные решения. Может показаться, что в киносъемке все просто — есть камера, звукорежиссер, актеры, декорации, уже готовый сценарий, — а на деле процесс чем-то похож, только у нас будет больше хаоса.

У проекта есть механики и идеи — все необходимо сбалансировать, некоторые вещи здорово смотрятся в теории, но совсем не работают на практике. В конце концов все сводится к тому, насколько хорошо игра ощущается: мы проводим внутреннее тестирование, потом расставляем приоритеты. Можно, конечно, во время разработки рассказывать игрокам, что мы добавили ту или иную интересную штуку, но смысла в этом мало: проект должен быть цельным, отдельные идеи могут плохо работать с остальной игрой.

Вы наверняка смотрели сериал по «Игре престолов» — не все события из книг попали на пленку, но, черт побери, как же интересно смотреть! Наша первая игра изначально была необъятной, но в силу разных причин пришлось отказаться почти от половины задуманного контента. Сделай мы все как планировали, «Ведьмака» пришлось бы продавать по крайне высокой цене. Амбиции у нас были наполеоновские, мир хотелось сделать огромным, но масштабы не всегда хорошо переносятся в игру: в какой-то момент локации были настолько просторными, что ты просто бегал по безжизненным лесам несколько минут подряд, а вокруг ничего не происходило.

Уже с первой части стало ясно, что дальше мы будем экспериментировать с темпом игры. В настоящем мире, когда нужно куда-то добраться, ты медленно идешь пешком, потом еще полчаса едешь на поезде — вроде неплохо, но совсем без приключений. В видеоигре постоянно должно что-то происходить, поэтому «Ведьмак 2: Убийцы Королей» был компактным и насыщенным. В третьей игре мы наконец-то раскрываем тему полностью, нам наконец-то по силам сделать то, чего не получилось в самом начале творческого пути. ■

Охота на крупных чудовищ, судя по всему, будет побочным занятием.

Ведьмак стал еще проворнее, боевую систему переработали.

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

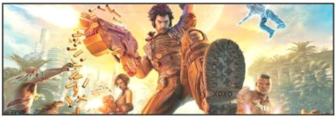
Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».



10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

GTA 5

Лучшая игра в открытом мире и лучшая GTA за всю историю. Grand Theft Auto 5 — один из тех локомотивов, которые двигают игровую индустрию вперед. Идеальный финал текущего поколения консолей.

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №11/2013

GTA * Rockstar Games * Rockstar North

The Last of Us

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, не затасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Зомби-драма * Sony * Naughty Dog

Titanfall

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №4/2014

Создатели Call of Duty сенсационно вернулись в высшую лигу игровой индустрии: как когда-то Modern Warfare, Titanfall одним махом перевернул наше представление о том, каким должен быть сетевой шутер.

Шутер * Respawn Entertainment * Electronic Arts

Gran Turismo 6

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №2/2014

Настоящий феномен, отличный способ проводить текущее поколение консолей и просто очень хорошая гонка. Хотя избавиться от некоторых проблем серии все же не помешает.

Гонки * Sony * Polyphony Digital

The Banner Saga

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №3/2014

Потрясающее приключение, которому помешал раскрыться на полную катушку лишь скромный бюджет. Будем надеяться, что продаж первой части окажется достаточно, чтобы к сиквелу разработчики смогли поднять планку качества.

Тактика, ролевая игра * Stoic Games

South Park: The Stick of Truth

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №04/2014

Сатирический потенциал The Stick of Truth оказался намного слабее сортирно-туалетного, но в остальном это отличная, разнообразная и увлекательная игра, которая с равным успехом пародирует современные RPG и ставит новые рекорды по количеству непристойностей в секунду.

Ролевая игра * Obsidian Entertainment * Ubisoft

Broken Age

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №3/2014

Романтичная сказка, полная необычных персонажей, остроумных шуток и волнующих приключений. Мы соскучились по такому Тиму Шейферу.

Квест * Double Fine Productions

ДАТА ВЫХОДА
2016 год

ЖАНР
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Warhorse Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox One, PS4
САЙТ ИГРЫ
kingdomcomerpg.com

Kingdom Come: Deliverance

КИРИЛЛ ВОЛОШИН

СРЕДНЕВЕКОВЬЕ БЕЗ КУПЮР

Видимо, у разработчиков из Чехии есть какой-то особый талант резко собираться, сосредоточенно работать над проектом и потом выдавать настолько удивительные игры, что все теряют дар речи и живо бегут их проходить. Достаточно вспомнить прорывные **Operation Flashpoint**, **Hidden & Dangerous** и **Mafia**, как сразу станет понятно, что **Kingdom Come: Deliverance** как минимум будет неплохой игрой. Тем более что студию **Warhorse** не назовешь темной лошадкой — в ней как раз работают люди, приложившие руку (и это логично!) ко всем вышеназванным чешским хитам. Руководит командой Даниэль Вавра, один из ключевых создателей дилогии Mafia.

Другое дело, что о талантливых разработчиках никто не хотел слышать, — объявление о разработке ролевой игры прошло почти незамеченным, пресса про Kingdom Come рассказывала неохотно, а сами чехи все это время мотались по инвесторам с прототипом проекта. Получилось не очень успешно, финансирование они так и не получили.

Выход оставался только один: в этом году с поиском издателя покончено, разработчики решили обратиться к краудфандингу — если уж не паблишер, то аудитория наверняка поддержит интересную идею на Kickstarter. Warhorse не прогадали, информация о будущей игре вызвала резонанс в прессе. Разработчики не просто пообещали все то, о чем наверняка мечтает каждый поклонник ролевых видеоигр, но и показали живое видео геймплея, на котором Kingdom Come уже сейчас выглядит красивее, чем **Skyrim**, и реалистичнее, чем **Mount & Blade**. В итоге вместо желаемых 300 тысяч фунтов чехи собрали более 1,1 миллиона и приступили к разработке RPG с утроенной силой.

По страницам истории

Operation Flashpoint, Hidden & Dangerous и Mafia помещают игрока в разные сеттинги и временные эпохи, но при этом неизменно делают ставку на реализм. В случае с Deliverance речь идет о попытке показать аутентичное средневековье, в котором есть грязь, кровь, предательство и интриги, чумазые оруженосцы, пошлые барды. Главное, что нет вызывающих головную боль элементов высокого фэнтези, всякая магия, эльфы и кривозубые орки остались за бортом. По настроению Kingdom Come будет чем-то напоминать Вестерос из «Песни льда и пламени».

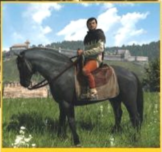
Действие игры развернется в старой Богемии, в реальный исторический период — в конце Средних веков (события стартуют в 1403 году), во времена Великого западного раскола, когда на папский престол претендовали сразу несколько кандидатов. Примерно в те же годы был сожжен национальный чешский герой, проповедник и реформатор церкви Ян Гус, что спровоцировало знаменитые гуситские войны, когда богемцы сражались против Римско-католической церкви, устроившей против них крестовые походы.

В основу сюжета положен реальный исторический факт — похищение короля Чехии Вацлава

Обмундирование каждого игрока и NPC будет состоять из двадцати слоев (шестнадцать под одежду и четыре под оружие). И мы сможем комбинировать все это, чтобы и воевать эффективнее, и впечатление на людей производить сильнее.

Чехи уверяют, что для каждого класса оружия предусмотрено до восемнадцати видов атаки.

Герой не сможет собрать свой отряд, но периодически к нему будут присоединяться напарники.



IV своим младшим братом, будущим императором Священной Римской империи Сигизмундом. Разбираться во всех этих дворцовых интригах и переворотах, что удивительно, предстоит человеку из народа: главным героем Kingdom Come станет сын кузнеца, который одновременно будет мстить за свою погибшую семью, искать тех, кто напал на его родину, и защищать своего законного короля. Тут, понятно, чувство реализма несколько изменило авторам, но понять их можно — именно такой путь из грязи в князи наиболее приемлем для любой ролевой игры.

Нетрудно догадаться, что наш герой будет путешествовать по реальным историческим местам. Все локации и даже здания воспроизведены по настоящим чертежам, книгам, гравюрам и картам, а за основу всей территории взят реальный чешский город Ратае-над-Сазавой, где есть все для передачи духа настоящего средневековья, включая величественные замки.

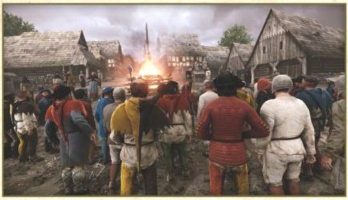
Наконец, для решения своих проблем герою придется использовать реальное оружие той эпохи, скакать и сражаться на лошадях, участвовать в масштабных битвах, осадах и захватах крепостей.

Один на один

Над воссозданием реалистичной боевой системы авторы ломают голову, кажется, еще сильнее, чем над аутентичным средневековым сеттингом. Во-первых, они обещают, что все оружие в игре (мечи, длинные мечи, кинжалы, сабли, топоры, молоты, щиты, луки и арбалеты) будет ощущаться не как условный кусок текстуры, а как реальный предмет со своей физикой. У каждого вида оружия будут свои плюсы и минусы. Так, меч универсален, но им сложно пробить пластинчатый доспех, молот же, наоборот, хорошо мнет и пробивает доспехи, но с ним сложно сражаться против более быстрых мечников. А с длинным мечом нельзя воевать верхом — он мощен, но слишком медлителен. Более того, по словам разработчиков, в бою мы будем реально ощущать, как оружие скользит по броне или задевает стены узких коридоров, и это тоже отразится на физике удара.

Сами сражения основаны на реальных техниках XV века — авторы говорят, что привлекли для этого экспертов средневековых боевых искусств. Никакой магии, мы сможем контратаковать, блокировать и наносить прицельные удары по разным частям тела. При этом на все движения тратится энергия. Именно ее грамотное расходование и есть ключ к успеху! Например, в сражениях с бронированными по самые средневековые уши рыцарями нашей задачей станет именно измотать врага, чтобы потом легче было нанести смертельный удар в сочленение доспехов.

Все это подтверждается реальными кадрами из игры. Мы видим, что каждый бой здесь — сложная и долгая дуэль один на один, в духе древней слэшер-иконы **Severance: Blade of Darkness**, с той лишь разницей, что в Deliverance, повторим, нет гоблинов и орков, а есть только опасные и злые люди. Соперники наносят удары, блокируют, отступают, тяжело дышат и стараются сделать точный выпад в определенную часть тела — например, в голову или живот. При попадании герой так натурально орет, а экран



Помимо сюжетных и побочных квестов, охоты и ремесел, еще обещаны некие случайные события, но что это такое — пока не известно.

Трое в лодке, не считая свободы

Нелинейность в Kingdom Come определяется прежде всего талантами персонажа. Изначально в игре заявлено три ветки развития: воин, вор и бард. Первый, понятно, отличается храбростью и силой. Он готов драться во весь рост, бить и запугивать собеседника, вести себя заносчиво. Вор предпочитает действовать скрытно, нападать из-за угла. Он умеет решать сложные проблемы, похищая важные доказательства и, опять же, запугивая людей для получения нужной информации. А бард в местной ролевой системе — это именно тот болтливый и харизматичный «свой парень», который способен выбраться невредимым практически из любой заварушки. Ему нравится, к примеру, натравить друг на друга дворян или завоевать сердце нужного персонажа, поделившись с ним выпивкой.

Однако сами авторы говорят, что классы в игре — это лишь архетипы. Игрок волен свободно развивать своего персонажа, ведь характеристики и навыки, как и в Skyrim, растут по мере их использования: так, рыцарь может пытаться орудовать отмычками, постепенно увеличивая таким образом свое мастерство в этом деле. Помимо характеристик и умений, в игре еще будут перки, которые придется специально изучать или открывать, и в этом также не предусмотрено никаких ограничений..

Скажем просто: игра уже сейчас выглядит феерически!

покрывается пятнами крови, что кажется, это именно тебе сейчас сделали очень больно. Что будет, когда против нас выступит сразу несколько оппонентов, даже страшно представить. Слова о том, что мы сможем свободно двигаться и произвольно менять цели, согласитесь, радуют, но как-то мало успокаивают.

Опасения вызывает тот факт, что Warhorse могут немного перемудрить с боевой механикой и сделать ее излишне сложной и запутанной. Тут есть тонкая грань между «скучно» и «весело». Взять, например, первую серьезную стычку в **The Witcher 2: Assassins of Kings**. Некоторые люди нервно доставали платок из кармана и вытирали лоб, а потом молча выходили из игры после десятой неудачной попытки. Разные тонкости вроде изматывания противника, чтобы потом точным ударом пробить его доспех в уязвимом месте, прекрасно выглядят в теории, но на практике могут оказаться чем-то вроде жуткого симулятора Черного Рыцаря из **Monty Python & the Quest for the Holy Grail**: пока разбираешься с управлением, резвый противник успевает оттяпать тебе руку и ногу.

Также авторы обещают подробно проработать конные сражения. Помимо того, что лошади в игре, понятно, средство быстрого перемещения по пересеченной местности и дополнительный инвентарь, это еще и отличное подспорье в бою. Они и сами-то по себе достаточно опасны — могут бить копытом, пятиться и двигаться боком, чтобы подмять под себя кого-то, — а когда, как и в Mount & Blade, мы берем в руки копья, пики или мечи, чтобы наносить удары верхом с наскока, получается еще эффектнее.

Все три типа лошадей (рысак, военная и роунси) отличаются характеристиками и умениями, у них будет система опыта и своя экипировка. Других подробностей пока нет, но, судя по живому видео, перемещения верхом реализованы реалистичнее и удобнее, чем в Mount & Blade или Skyrim.

Что касается масштабных сражений, то тут мы, кажется, увидим нечто близкое к **Chivalry: Medieval Warfare**. То есть наш герой не управляет армиями, а сражается в их составе и выполняет определенные последовательные задачи. Например, находясь в осажденном замке, нам придется сначала проникнуть во вражеский лагерь, выяснить, что там затевают, и саботировать поставки, а потом с мечом в руках защищать родные стены.

Мир прогнется под вас

Однако Kingdom Come не только симулятор реальных исторических событий и сражений, но и большая полноценная ролевая игра, напоминающая одновременно Skyrim, **«Готику»** и «Ведьмака». То есть вы уже поняли: большой мир (его площадь составит 9 кв. км, примерно то же самое, что было в **Oblivion**), практически полная свобода в его исследовании и в том, как здесь выживать, как выполнять квесты. Плюс возможность принимать решения, которые так или иначе влияют на сюжет и ваш стиль прохождения.

Судя по словам разработчиков и тому, что мы увидели в геймплейном видео, нас ждет не просто большой, но и живой мир. Все — крестьяне, торговцы, кузнецы, нищие, дети, овцы, свиньи и куры — заняты своими делами. Рыбак идет к речке с удочкой, кузнец раздувает меха, овцы жуют траву и трусливо убегают при вашем приближении. А когда приходит время ложиться спать, нашему герою тоже не мешает прикорнуть, — чехи обещают реализовать зависимость от сна и голода, которая прямо повлияет на здоровье и столь важную в сражениях энергию персонажа. Причем (вот вам еще пример местного реализма) еда со временем портится!

Все диалоги в игре поставлены как отдельные кинематографичные сценки.

Мультиплеера в Kingdom Come точно не будет.

По признанию Даниэля Вавры, средневековыми замками он грезит с детства.

Но самое главное — весь этот живой мир будет реагировать на наши поступки. Как говорят разработчики, каждое слово и каждое действие окружающие запоминают, а потом припоминают. Для этого будет реализована сложная система репутации и славы. Так, местные NPC будут сами сообщать о ваших преступлениях (о попытке воровства или нападении на кого-то) властям, а те посадят вас в тюрьму, подвергнут штрафу или даже пыткам; если же сын кузнеца каким-то образом сумеет избежать наказания (подкуп стражи, понятно, никто не отменял!), то эти люди станут более подозрительными по отношению к нему.

Если вы убьете владельца местного трактира (а убить, как обещают авторы, мы сможем практически любого персонажа в игре), местные мужички перестанут ходить туда за выпивкой и вынуждены будут искать себе другие развлечения по вечерам. А если заявитесь к кузнецу в достаточно угрожающей экипировке, тот согласится отдать герою нужный меч без лишних условий. То есть здесь можно влиять на собеседника не только какими-то репликами, но и одним своим внешним видом.

Смерть клише!

Впрочем, все это мелочи. Куда важнее, что нам разрешат по-разному решать большие квесты, в том числе сюжетные. Подробностей пока нет, но сообщают, что можно использовать насилие, хитрость, запугивание или смекалку, чтобы избежать кровопролития там, где это уместно, — все зависит от того, какой стиль прохождения вы предпочитаете. Это не значит, что наши решения и поступки кардинально изменят сюжет. Авторы говорят, что в этом смысле игра ближе не к **Fallout: New Vegas**, а скорее к первому «Ведьмаку»: большинство сюжетных событий будет заканчиваться одинаково, но мы сможем по-разному продвигаться к этому финалу. Причем, как и в **The Walking Dead** или **Alpha Protocol**, в Deliverance ограничат время на подбор желаемой реплики. Так что придется думать и решать быстро.

Сами квесты авторы создают под лозунгом «Смерть клише!» — тут не будет сотен случайно генерируемых заданий и подземелий, что в итоге губит многие игры в открытом мире. Авторы делают ставку на тщательно проработанную сюжетную кампанию, а также созданные вручную, насыщенные контентом многоуровневые квесты и локации. Во всяком случае в том же геймплейном видео чуть ли не первым заданием, которое получил наш герой, стал не поход в подвал по душу местных крыс и даже не поиск пропавших бигудей местной молочницы, а полноценное расследование странных нападений на местные конюшни: неизвестные преступники целенаправленно убивали не людей, а породистых тренированных лошадей.

Если же вы не хотите заниматься сюжетными и вообще важными делами, в любой момент можно пойти на все четыре стороны, чтобы поохотиться (шкуры и клыки понадобятся для крафтинга, а мясо для еды), заняться ремеслами (подробнее читайте об этом в нашей врезке) или же просто сесть на лошадь и поскакать по лесам, полям и рекам, любуясь местными красотами, благо движок CryENGINE 3 это позволяет.

■■■

Как видите, Kingdom Come: Deliverance напоминает чуть ли не идеальную ролевую игру всех времен и народов. И тут сразу возникает вопрос, а насколько чехи все это потянут, смогут ли выполнить данные обещания? Мы вот не верим, что все будет именно так, как написано на странице игры в Kickstarter, — даже несмотря на собранный миллион фунтов стерлингов, что, кстати, лишь крупица по сравнению с бюджетом, например, **Mass Effect 3**. Да и сами разработчики в упомянутом часовом видео живого геймплея под конец начинают говорить крамольные вещи: ну, мы опасаемся, не слишком ли у нас маленькая команда, чтобы полноценно реализовать заявленные масштабные осады замков, а из всей прорвы обещанных видов оружия у нас пока, извините, работают лишь мечи. С другой стороны, у разработчиков есть еще два года (релиз намечен на 2016-й), и если им удастся воплотить хотя бы часть своих обещаний, то мы получим пусть и не лучшую ролевую игру всех времен и народов, но просто качественный и симпатичный проект. А это, согласитесь, тоже немало. ■

Сделай сам!

Особая составляющая игры — это ремесла. Нам разрешат лично ковать, затачивать и ремонтировать оружие, готовить пищу, мази и зелья, даже перегонять спирт, то есть гнать самогон. Понятно, что для всего этого понадобятся соответствующие ингредиенты, книги рецептов и навыки. Но самое интересное, что сам процесс работы будет реализован не в каком-то скучном диалоговом окне, а вживую. Здесь нужно будет самому что-то размешивать в котле, раздувать меха, смешивать в бутылке и подогревать до нужной температуры какую-нибудь фиолетовую жидкость. И все это реализовано посредством разнообразных мини-игр. Например, от наших действий во время заточки меча будет зависеть, делаем мы оружие острее или, наоборот, затупляем его, — и все это визуально отражается на лезвии!

Будем ждать?

Крайне многообещающая средневековая RPG от авторов Mafia и Operation Flashpoint — с реалистичными сражениями, исторически достоверными замками, осадами и кавалерией. Но без магии.

Процент готовности: 20%

ЖАНР
ПРИКЛЮЧЕНИЕ, ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
WARNER BROS.
РАЗРАБОТЧИК
ROCKSTEADY STUDIOS
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, PS4, XBOX ONE
САЙТ ИГРЫ
BATMANARKHAMKNIGHT.COM

МАКСИМ ИВАНОВ

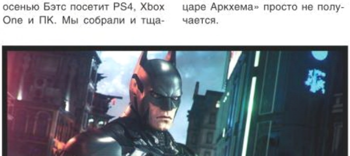
ТОЛЬКО СВИСТНИ — ОН ПОЯВИТСЯ!

ДАТА ВЫХОДА
ОСЕНЬ 2014 ГОДА

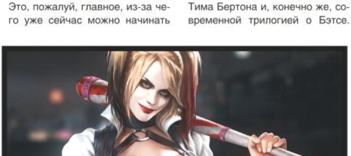
Анонс **Arkham Knight** не стал такой уж неожиданностью. В течение последнего года разработчики, журналисты и актеры озвучки почти в открытую заявляли — новый **Batman** не за горами, делают его **Rocksteady Studios**, а выходит он на некстген-консолях и, возможно, PC. Как водится, слухи оказались правдивы: ночной мститель вновь в руках создателей серии, и уже этой осенью Бэтс посетит PS4, Xbox One и ПК. Мы собрали и тщательно проанализировали всю известную информацию, чтобы понять, какой же будет игра и чего нам следует ждать от британской студии. Внимание! В тексте содержатся спойлеры, поэтому, если вы до сих пор по каким-то причинам не прошли **Arkham City** и **Arkham Origins**, лучше перелистните страницу — без упоминания важных сюжетных поворотов прошлых выпусков рассказывать о «Рыцаре Аркхема» просто не получается.

Финита ля комедия

Arkham Knight — последняя часть новейшей истории Бэтмена. После релиза Rocksteady переключатся на другие проекты и к рыцарю в плаще больше уже не вернутся (впрочем, это вовсе не значит, что о костюмированном супергерое мы больше не услышим; о будущем сериала читайте во врезке по соседству). Это, пожалуй, главное, из-за чего уже сейчас можно начинать отсчитывать дни до выхода проекта. Rocksteady в кои-то веки обойдутся без клиффхэнгеров и заделов на сиквел, Arkham Knight — финал грандиозной саги о страже Готэма, и потому британцы совершенно точно не упустят возможности закончить серию на высокой ноте, так же, как это сделал Кристофер Нолан в The Dark Knight Returns. Игры во вселенной Arkham почти всегда сравнивали с фильмами Тима Бертона и, конечно же, современной трилогией о Бэтсе.



Бэтмен приоделся и вновь сменил костюм.



А Харли Квинн за прошедший год сильно похорошела!

Если верить Rocksteady, количество полигонов одной модели в три раза превышает число полигонов, из которых состояло все окружение в Arkham City.

Бэтмобиль из Arkham Knight напоминает «Акробат» из фильмов Нолана.

Поэтому перед британцами сейчас стоит сложная задача — им нужно не только выпустить лучшую игру о Темном рыцаре, но и выступить не хуже Нолана.

Впрочем, что-то нам подсказывает, что авторы со своей задачей справятся: сценарий был одной из самых сильных сторон **Arkham Asylum** и Arkham City. Британцы умело жонглировали событиями и персонажами, удивляли сюжетными поворотами — словом, не давали игрокам заскучать. Да и злодеи всегда появлялись к месту, не было ощущения, что их вводили в игру для галочки, просто ради того, чтобы показать — смотрите, у нас тут целая подборка главных врагов Бэтмена!

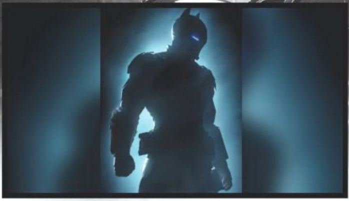
Глупо отрицать, что центральным злодеем всегда был Джокер. Он плел интриги, манипулировал «коллегами» и периодически стравливал их между собой. Весельчак — зеркальное отражение Бэтмена в мире суперзлодеев. Такой же гениальный и в то же время абсолютно сумасшедший. По большому счету, все игры серии Arkham были посвящены противостоянию двух непримиримых врагов. На первый план всегда выходил конфликт между Темным рыцарем и его главным противником. Но в этот раз все по-другому: безумный клоун мертв (интересно, что об этом думает сам Уэйн, скучает ли?), на сцену выступает Пугало со своими прихвостнями. Джонатан Крейн (имя нового лидера криминального мира) объединяет вокруг себя самых опасных преступников Готэма — с ним уже сотрудничают Пингвин, Двуликий, Загадочник и Харли Квинн. Все это, конечно, ради единственной цели: прихлопнуть супергероя в плаще.

Рыцарь плаща и кинжала

Но станет ли Пугало главным злодеем? Сомневаемся. Завязка игры напоминает Arkham Origins — там, если помните, Черная Маска назначил награду в пятьдесят миллионов долларов за голову Бэтса и нанял специальный отряд, состоящий из суперзлодеев, чтобы избавиться от назойливого борца с преступностью. Позже величайший в мире детектив выяснил, что под личностью Маски скрывался не кто иной, как Джокер. В трейлерах и интервью Warner Bros. Montreal представляли Черную Маску как основного противника, а все ради того, чтобы запутать фанатов и отвести внимание от роли мрачного клоуна в этой запутанной истории. Вполне может быть, что Rocksteady решили воспользоваться методами своих подмастерьев и таким образом сохранить интригу и имя того, кто доставит защитнику Готэма больше всего неприятностей.

Нашу теорию косвенно подтверждает и появление нового злодея, так называемого Рыцаря Аркхема, чей костюм напоминает футуристическое одеяние мистера Уэйна из Batman Beyond, что говорит о некой связи между стражем Готэма и его противником: заостренные уши, заделанные под летучую мышь, схожая структура костюма — присутствуют даже гаджеты, располагаемые на поясе (а вот плаща у таинственного незнакомца нет, по крайней мере на единственном выложенном в Сеть арте). Британцы придумали этого персонажа сами, во вселенной DC он ранее не встречался, поэтому о его биографии ничего не известно. Ни кто он, ни откуда родом — по нулям.

Сейчас по Сети ходит огромное количество слухов насчет личности Рыцаря Аркхема, и, согласно самому популярному, под шлемом очередного ряженого прячется Джокер. Создатели серии еще в Arkham City непрозрачно намекали: клоун, конечно, погиб, но проблемы городу он будет доставлять даже после смерти. В логове Джокера в качестве пасхалки был спрятан положительный тест на беременность, принадлежавший Харли Квинн. Кто знает, вдруг, предчувствуя собственную кончину, Джокер придумал нечто такое, что поможет ему воскреснуть? После событий Arkham City прошел год — достаточный срок для воплощения очередного дьявольского плана. Что примечательно, в трейлерах мисс Квин все такая же стройная, быстрая и ловкая, возможно, пасхалка про тест лишь заводит игроков в тупик.



Рыцарь Аркхема прямо-таки источает загадочность.

Готэму не везет ни в кино, ни в играх, ни в комиксах: всюду бунты, погромы, подозрительные мужики в респираторах.

Чудеса на виражах

А вот геймплейных подробностей в разы больше. Темный рыцарь теперь сможет прокатиться на бэтмобиле — Rocksteady специально сделали улицы шире, чтобы Темному рыцарю было где развернуться на его железном коне. К слову, жителей, разгуливающих по Готэму, вы вновь не увидите: Пугало заложил бомбы по всему городу, и потому население в спешке эвакуировали. Это, наверное, и к лучшему — Arkham Knight не **GTA**, наматывать гражданских на покрышки супергерою, который и головорезов-то не убивает, както не к лицу.

Как и в комиксах, бэтмобиль оснащен по последнему слову техники: пулеметы, ракеты, да чего только в нем нет! И это учитывая тот факт, что британцы раскрыли далеко не все особенности авто, в комиксах и фильмах оно было еще более функциональным. На бронированной машине также можно ездить по стенам и потолку. Свои водительские навыки ночному мстителю предстоит проверить в испытаниях Загадочника, детективу придется управлять машиной, перескакивая на ней через гигантские пропасти и избегая неожиданных препятствий. Как мы поняли, Загадочник превратил сеть канализаций в свой гоночный полигон. Пока не известно, останутся ли в игре традиционные головоломки и как много типов подземных (и только ли подземных?) заездов представят британцы.

Но даже если испытания Эдварда Нигмы окажутся всего лишь необязательными побочными миссиями — бэтмобиль совершенно точно не будет пылиться в бэтгараже. Готэм в Arkham Knight вырос в целых пять раз по сравнению с небольшим отделенным районом из Arkham City. Чтобы пересечь такое расстояние пешком или при помощи бэткогтя, наверняка понадобится немало времени, а личное авто героя домчит вас с ветерком, тем более что для вызова «супертакси» надо всего-то нажать одну кнопку. Кроме того, машина мистера Уэйна окажется полезной и в боях. Личный бэттранспорт позволит неожиданно атаковать врагов: стоит притормозить, и пружины, установленные в сиденьях, катапультируют вас, отправив в бреющий полет, — так Бэтмен сможет накрыть бандитов сверху, пробив, допустим, стеклянную крышу в помещении. Британцы уделяют этому моменту особое внимание: хрупких поверхностей в игре предостаточно, и внезапные появления грозы преступности до смерти перепугают шпану, а заодно обеспечат вам тактическое преимущество.

Не опять, а снова

Звучит все это достаточно здорово, в конце концов, опыт от пребывания в роли Бэтмена не был бы полным без одного из его главных козырей, бэтмобиля. Беспокоит нас другое — насколько сильно изменится геймплей? В Arkham City британцы усовершенствовали механику Arkham Asylum, практически доведя ее до идеала, но, как показал прошлогодний Arkham Origins, спустя годы устарела даже эта беспроигрышная формула: парить по Готэму, раскидывать врагов по углам и подвешивать их на горгульи уже не так весело, как пять лет назад, когда все это было в новинку. Да, наверняка в потере интереса отчасти виноваты Warner Bros. Montreal — там не докрутили, тут не довели до ума (хотя, повторимся, для подмастерьев канадцы выступили отлично), и все же — если не произвести в Arkham Knight кардинальных изменений, не добавить свежих элементов, то заключительная часть трилогии Rocksteady станет не лучшей, а просто хорошей игрой про Бэтмена.

Не хотим раньше времени разводить панику, но пока список нововведений тянет скорее на масштабный аддон, а не на полноценную часть. И если для Warner Bros. Montreal это было плюс-минус простительно, то от британцев, а тем более от финала истории, ждешь гораздо большего, ведь, черт возьми, это они создали оригинальную часть. В этот раз Бэтс сможет в любой момент использовать свои гаджеты, даже если он в это время находится в режиме планирования: накрываете злодеев сверху, тут же оглушаете бэтарангом и в мгновение ока вырубаете — вуаля! Уэйн научился и другим трюкам. Теперь необязательно находиться прямо над решеткой, чтобы забраться внутрь, — страж Готэма запрыгнет в укрытие издалека, нужно только нажать соответствующую кнопку и притом находиться в зоне досягаемости; умение наверняка пригодится в стелс-эпизодах.

■■■

Мы уверены, что вскоре Rocksteady расскажут о новых гаджетах и поделятся другими подробностями. Пока же детали не слишком впечатляют. Да, британцы отлично поработали над графикой, игра выглядит просто невероятно — вы даже сможете пронаблюдать, как каждая отдельная дождевая капля стекает по костюму ночного мстителя. Но ведь безупречная картинка еще не все, чего мы ждем от Бэтмена нового поколения. Нужно учитывать, что это уже четвертый крупный выпуск Arkham, не считая Blackgate и файтинги на iOS, одними косметическими изменениями и обещаниями в стиле «Готэм станет еще больше» сыт не будешь. Очень надеемся, что британцы решили оставить самое интересное на потом, — новый режим (помимо «Детектива», «Охотника» и, собственно, схваток) пришелся бы очень кстати. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Финальная часть трилогии Rocksteady о Бэтмене для консолей нового поколения и PC. С одной стороны, сомневаться в Rocksteady как-то не с руки, с другой — ничего революционного мы не услышали.

Процент готовности: 65%

МАКСИМ ИВАНОВ

БУДУЩЕЕ BATMAN ARKHAM: ЧТО ДАЛЬШЕ?

Сага о Темном рыцаре подходит к своему логическому завершению, но издатели, как это обычно бывает, не намерены останавливаться — Rocksteady косвенно подтвердили, что их подмастерья, Warner Bros. Montreal, продолжат серию, однако игры монреальской студии, как и Arkham Origins, будут посвящены ранним годам карьеры Бэтмена. Таким образом, Arkham Knight и впрямь окажется финальным аккордом оригинальной трилогии, а канадцы, принявшие эстафету, станут и дальше копать вглубь, благо вселенная DC позволяет выпустить еще хоть десяток частей, — комиксы о страже Готэма выходят уже 75 лет, так что материала хватит на годы вперед.

Впрочем, появление новых приквелов вряд ли являлось тайной для тех, кто прошел Arkham Origins и **Arkham Origins Blackgate**. После титров в «Летописях Аркхема» игроки наблюдали крайне любопытную сцену: к находящемуся в камере Дефстроуку приходит неизвестная темнокожая женщина и предлагает подписать некие бумаги, в противном случае наемник, цитирует, «останется гнить в тюрьме». Знатоки комиксов сразу же узнали в гостье Аманду Уоллер — своего человека в Пентагоне и правительстве США, которая также занимает должность руководителя «Отряда самоубийц», пожалуй, одного из самых интересных объединений людей с суперспособностями (и не только). Суть проекта проста: государство нанимает суперзлодеев, чтобы те помогали нейтрализовывать металюдей, взамен же чиновники уменьшают провинившимся срок заключения. Соответственно, никакой дружбы между членами отряда не возникает, да и с чего бы? Все они премерзкие типы, в лучшем случае — схваченные наемники. Потому и наблюдать за конфликтами характеров как никогда интересно.

Несмотря на то, что портативный спин-офф многие ругали, для фанатов он стал важным дополнением — в игре было полным-полно недвусмысленных намеков и разного рода пасхалок. По сути, ее авторы, **Armature Studio**, окончательно определили дальнейший вектор развития сюжета (само собой, сценарий был согласован с планами издателя и Warner Bros. Montreal). В игре монреальской студии можно было услышать отрывок из радиоэфира с Квинси Шарпом, главой знаменитой психбольницы (впоследствии он станет мэром Готэма), который жаловался на то, что персонал Блэкгейта не в состоянии предотвратить побеги заключенных. В ответвлении для PS Vita и 3DS из тюрьмы сбегают вообще все — и Черная Маска, и Пингвин, и Джокер. После такого администрация города наверняка прислушается к словам Шарпа, и уже в следующих выпусках саги нам, скорее всего, покажут зарождение «Аркхема» и первые годы работы клиники.

Другой важный момент: если в Arkham Origins сцена после титров свидетельствовала лишь о камео Уоллер и ее ребят в последующих частях, то после Blackgate не остается никаких сомнений — в продолжении «Отряд самоубийц» будет занимать одну из ключевых ролей. В конце Blackgate выясняется, что именно Аманда Уоллер наняла Женщину-кошку, чтобы та вытащила Бейна из тюрьмы. Также

Аманда Уоллер в исполнении Пэм Гриер в сериале «Тайны Смолвиля».

из эпизода после титров становится ясно, что «Отряд самоубийц» пополнился двумя новыми членами — Дэдшотом и Бронзовым Тигром. В финальных кадрах виден маячок Бэтмена — кажется, слухи о том, что кто-то собирает команду, состоящую из бандитов и головорезов, не прошли мимо его ушей. Впрочем, во что в итоге выльется эта сюжетная линия, пока неясно. Warner Bros. Montreal уже готовят к выходу первое сюжетное DLC для «Летописей Аркхема», посвященное Мистеру Фризу. Возможно, дополнение прольет свет на дальнейшие события приквелов.

За последние годы «Отряд самоубийц» уже не раз появлялся в тех или иных произведениях, созданных по мотивам комиксов DC, например в «Тайнах Смолвиля», а сама Уоллер засветилась в провальном «Зеленом Фонаре». В данный момент на Аманду и ее спецгруппу можно посмотреть в новых эпизодах Arrow, телесериала канала CW о приключениях Зеленой Стрелы. Нам кажется, Warner Bros. просто «прощупывают» аудиторию и наблюдают за тем, насколько людям интересен «Отряд самоубийц», тем более в разработке находится полнометражный фильм о Дефстроуке и его товарищах по оружию. Кто знает, может, этим компания стремится подогреть интерес к грядущей премьере? ■

РЕЖИМ СОВМЕСТНОЙ ИГРЫ

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

«Знаешь, сколько суперзлодеев приходится на одного супергероя? — спрашивает между делом Октопус у скованного щупальцами Росомахи. — Двадцать? Может, пятьдесят? Рано или поздно мы были обязаны проявить свой потенциал». За беседой следует подтверждение слов: мутанты-защитники в масках внезапно и грустно гибнут один за другим. Позднее в хронологии (описанная сцена является флэшбеком в пятой части комикса **Old Man Logan**) Америку делят между собой безумцы калибра Кингпина и Дума, а Логан прячет когти и исчезает в Техас на дауншифтинг — главный бой им, кажется, уже проигран.

Метод подчинения

Создатели игр по комиксам, как правило, чуть больше многих в курсе, что суперзлодеям важно «проявлять потенциал». В тех же Arkham City и Arkham Origins нам в равной степени противостояли почти все главные криминальные умы Готэма (сюжет Arkham Asylum все-таки держался на четко оформленном антагонизме двух личностей — остальных вводили факультативно), и это было как минимум успешно вписано в open world-структуру: каждая пара часов игры практически своя история, отдельная драма вокруг текущей ситуации. Вместо того чтобы перелистнуть десять картинок, мы неслись на новую локацию. Нет поводов думать, что в Arkham Knight все будет иначе, — публике первым делом рассказали о возросших масштабах мира и важной сценарной роли суперзлодейского конгломерата во главе с Пугалом.

Конечно, объем исходного материала изначально поставил авторов в царские условия. Сотни эпизодов различных серий, графические романы, одиночные выпуски — выбрать из этого хотя бы десяток ключевых злодеев, наверное, по силам любому рассказчику с фантазией. О штуках вроде сюжетно-композиционного единства думать тут бывает некогда, да и это не всегда бывает полезно — человеку за приставкой часто важны новые обстоятельства и лица, а новыми эти вещи перестают быть довольно стремительно.

С комиксами все иначе. Попытки добавить рисованным сюжетам объем, оставив в уравнении трико и накладные уши, часто, как известно, оборачиваются неканоническими историями чуть ли не в духе постмодерна. Так, в **Gotham Central** главный защитник Готэма почти не выходит из тени, в то время как на страницах происходит почти детективный сериал. **Joker HC** камуфлирует жизнь безумного комика под гангстерскую сагу: выход из тюрьмы, встреча с друзьями, назначение помощника, угрозы и выезды по грязным делам. Стоит Бэтмену шагнуть на сцену, как вам представляют список трудившихся над комиксом лиц: мы, дескать, не совсем здесь об этом, всем пока. Плюс десятки других, ярких во многом примеров, где о мультивселенных, злодейских объединениях и прочих воспеваемых гиками вещах не очень слышали.

Вместе с этим невозможно отрицать, что архетипическая ситуация «суперзлодеи ударили скопом» у сценаристов комиксов, в общем-то, все еще главный драматургический трюк, который идеально работает с любыми персонажами и вселенными. О некоторых из них мы и поговорим ниже.

Расширение пространства борьбы

Упомянутый Old Man Logan автора Марка Миллара до неприличия легко вообразить себе в виде игровой адаптации. Сюжетная линия о подавленной натуре хищника, полвека не выпускавшего когти после горького поражения, проходит через постапокалиптическую Америку (и обратно). Штаты целиком во власти психопатов и садистов; каждый кусок общей территории, находящейся во владении вашингтонского фашиста Красного Черепа, — отдельное испытание для тандема Логана (собственно, Росомаху ветеран из себя выпускать упорно отказывается, теперь ему проще рулить машиной, чем кого-то царапать до смерти) и Соколиного Глаза. Даром что в двухсотстраничном комиксе, учитывая плотную насыщенность событий, основные опасности освещаются мимолетом.

О предыстории Миллар рассказывает в одном из выпусков, но сколько-то детально нам, разумеется, ничего сообщить не успевают — мол, вы и так в курсе, что в какой-то момент Логан завел семью и поселился на ферме под надзором безумных лендлордов. Здесь, впрочем, есть любопытный момент. О союзе злодеев автор сообщает как о давнем, но основополагающем событии. В завязке нам довольно убедительно обрисовали декорации и задали тон всей истории, хотя в финальном счете работа, конечно, повествует о штуках чуть более жизненных, чем главный бой людей с яркими генетическими данными. В комиксах подобный ход — один из очевидных способов не пускаться в риторику по поводу галактических судеб (а еще не растягивать серию на сто томов), но и не сильно увлекаться модным реализмом (см. **Gotham Central** и т.д.).

Чуть иначе прием с объединением суперзлодеев работает в выпусках **Wanted**, написанных Милларом пятью годами ранее. Протагонист Уэсли Гибсон, лицом вылитый Эминем, втихую ненавидит коллег и смотрит ночами порно, пока не узнает о великом генетическом наследстве. Вскоре он уже сравнивает убийства людей с поеданием «Принглс» — остановиться ему так же сложно. Развернуться потомственному киллеру есть где: злодеи в Wanted, устав, наконец, от вечных поражений, как-то организовали армию и стерли всех супергероев с лица Земли (а позже и из памяти обычных людей). США попали в руки пятерки крупных негодяев; один из них периодически посылает подчиненных в параллельную реальность, где защитники мира еще живы.

Повествование в Wanted местами прямо связано с сюжетной неосведомленностью протагониста. О старых тайнах мы, например, узнаем из чьих-то рассказов одновременно с героем. Периодически всплывающие подробности прошлого переплетаются тут с текущими интригами, моральной и характерной деформациями Гибсона, личными драмами персонажей (жена одного киллера уверена, что супруг чинит игрушки), но все так или иначе вращается вокруг Братства — объединения лич-

Вот так стала выглядеть Аманда после глобального перезапуска вселенной DC.

Современный «Отряд самоубийц».

ностей, не особо считающихся с благосостоянием тысяч простых людей. Таким образом, яркий факт из сюжетного прошлого может стать краеугольным камнем в конструкции целого триллера.

Кроссовер **Batman/The Spirit** отличается от прошлых примеров в первую очередь тем, что здесь злодеи суммируют силы в рамках вроде бы сторонней сюжетной линии, которая обязана ловко вписаться в историю встречи двух супергероев, Бэтмена и Спирита («Дух» или «Мститель» — по версиям некоторых русских переводчиков). Внимание читателя старается украсть еще и третья история, путешествие комиссара Гордона с новой возлюбленной, но все знают, кто в итоге определит правила. Когда на одном самолете собираются психопаты уровня Пингвина и Джокера, вариантов, в общем, немного. Будь на их месте сплошь второплановые узники Аркхема, сценарная магия бы наверняка рассеялась, но нет, за счет группы колоритных безумцев с богатой мифологией, планы которых до финала туманны, страницы мощно притягивают внимание.

Невыносимая жестокость

Отдельно стоит сказать о комикс-сериях, в которых наличие злодейских союзов по умолчанию крайне круто и не нуждается в лишних драматургических подкреплениях. Например, перезапуск линейки DC Comics 2011 года, получивший название The New 52, стартовал с **Forever Evil** — беспроигрышной с точки зрения кастинга саги, в которой группа лиц внезапно уничтожила Лигу справедливости и заручилась поддержкой чуть ли не всех колоритных злодеев вселенной в диапазоне от известного всем Риддлера до обезьяны Гродд.

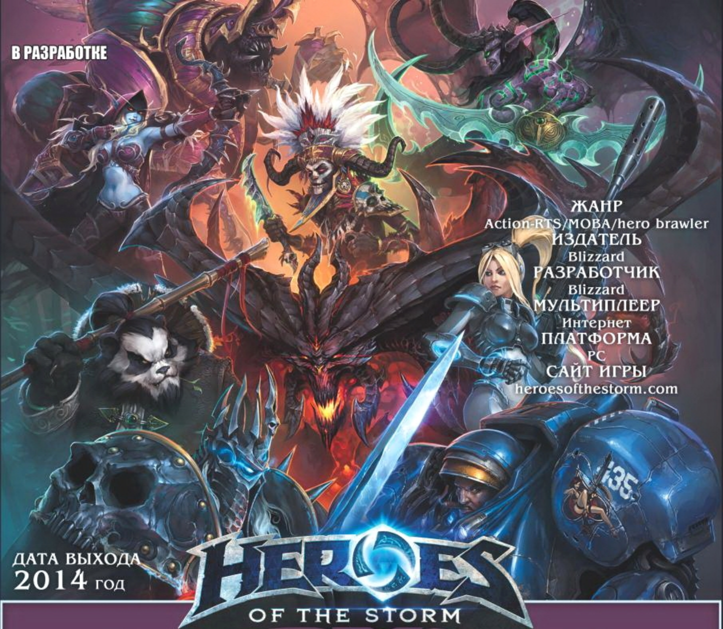
Почти жанровый фарс с первого выпуска: Лекс Лютор сперва угрожает жесточайшей расправой владельцу прибыльной корпорации, а после интервенции неизвестных грустно плюется кровью у разбитого вертолета. Злодей Ультрамен выступает вдруг в роли человека, профессию которого в определенных кругах обозначают не иначе как «варщик». Он же, в доказательство своих злых намерений, вызывает затмение, лично сдвинув луну на небосводе. И так далее. Активировал все это безумие «Преступный синдикат», известный многим как злодейское объединение, противостоящее даже, например, марвеловскому Спайдермену (наряду со «Зловещей шестеркой» и некоторыми другими компаниями). Короче говоря, сплошные фантазии с задних парт средней школы.

К семи выпускам так называемой Story Arc важно вспомнить ответвления, среди которых есть, к примеру, **Forever Evil: Arkham War** и **Forever Evil: Rogues Rebellion**, где авторы призывают не забывать уличную шпану. Полный комплект серии — вполне себе библия для фанатов темной стороны геройского состава DC Comics. Особенно если вы по каким-то причинам пропустили попытку Лекса Лютора захватить мировое господство восемь лет назад в **Villains United** (по словам одного из членов «Секретной шестерки», планировавшей вместо Лютера поделить между собой земные континенты, помогали ему в этом примерно двести злодеев).

Если же вы с религиозным трепетом храните верность Marvel, то можно открыть классическую серию **Super-Villain Team-Up**, которая в следующем году отметит сорокалетие. Повествует комикс главным образом об атомной силы тандеме Доктора Дума и Нэмора — наполовину человека, а на другую половину, натурально, атланта. Союз по совокупности харизмы, кажется, легко сравним с целым легионом Лютера, но, будто этого мало, нам в течение семнадцати выпусков представляют также Магнето и, например, гордого носителя герба Третьего рейха Красного Черепа.

Спустя 32 года серия ненадолго вернулась в виде тематической инсценировки «Одиннадцати друзей Оушена» (**MODOK's 11**), а еще через два года вышло жизнеописание Дума в компании разных талантливых личностей вроде членов «Зловещей шестерки» (Октопус, Хамелеон, Песочный человек и другие).

О супергероях, представленных в случае с Super-Villain Team-Up (скажем, «Фантастической четверке»), упоминать не хочется по очевидной причине: злодеи такого калибра не оставляют своим врагам шансов заполучить внимание читателя, какими бы волшебными силами те ни обладали. «I am Doom... De-stroyer of worlds... What Gods dare stand against me?» — интересуется гениальный Доктор в маске. Кажется, есть все основания считать этот вопрос риторическим. ■



ЖАНР Action-RTS/MOBA/hero brawler
ИЗДАТЕЛЬ Blizzard
РАЗРАБОТЧИК Blizzard
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ heroesofthestorm.com

ДАТА ВЫХОДА 2014 год

ДИАБЛО ПРОТИВ ЗЕРГОВ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Позволив **DotA** убежать к **Valve**, **Blizzard** допустили, наверное, самую большую ошибку в своей истории. Когда они (а заодно и миллионы людей по всему миру) осознали настоящий потенциал одной-единственной карты для **Warcraft 3**, было уже поздно: ни суд, ни панические метания из крайности в крайность не помогли Blizzard вернуть себе то, что когда-то многозначительно хорохорилось прямо под носом.

Но не слишком похоже, чтобы Blizzard это сильно подкосило. Не получилось — сделаем свое. Из витавшей в воздухе идеи Blizzard DOTA материализовался проект **Blizzard All-Stars** — геройский кроссовер из вселенных Warcraft, **StarCraft** и **Diablo**. Потом над ним еще десять раз подумали, и получилась **Heroes of the Storm**. Последнюю пару недель мы провели за ее альфа-версией. Было весело.

Уберите лишнее

Heroes of the Storm многие заочно обидели клеймом «MOBA для казуалов», но на деле она оказалась какой угодно, только не казуальной. Понять HotS проще, чем даже **League of Legends**, и как следствие — легче получить

Против нас двое — побитый мною же Тайкус из StarCraft и еще один Диабло. Никто из них не заметил на мне абатуровского симбионта. Убью обоих.

Корабль-призрак бомбит вражеские укрепления. Чисто теоретически шести-семи таких атак хватит, чтобы снести базу до основания.

Один из «ультимейтов» Диабло оставляет оглушающие инферно под ногами всех вражеских героев, где бы они ни находились.

Победить наемников-гигантов в одиночку можно на любой стадии игры, потому что от их атак легко увернуться.

от нее удовольствие. Но стоит вам зазнаться, как вы почти наверняка встретите команду, которая заставит вас осознать, насколько вы жалки и тщедушны.

В общих чертах HotS ничем не отличается от той же «Доты». Здесь есть базы двух команд, башни, неуправляемые солдаты-крипы, и еще есть герои, каждым из которых управляет кто-то из игроков. Но за исключением основ разработчики повыкидывали из механизма все, что может запутать новичка. Например, здесь нет экипировки, огромный список «обвеса» для героев заменили набором талантов. Время от времени вам предлагают выбрать один из трех-четырех талантов — это может быть пассивный перк, активный навык или улучшение врожденного умения. А на одном этапе герои выбирают себе «героическую способность» — иначе говоря, «ульту». У большинства персонажей их две, и обе пригождаются в совершенно противоположных ситуациях.

За счет талантов герои постепенно обретают специализацию. Например, один Иллидан сделает ставку на выживаемость и научится принимать демоническую форму, чтобы подолгу оставаться в гуще сражения. Другой же пожертвует защитой и станет чистым убийцей. Ему пригодится другая способность — она помогает настигать уязвимых противников издалека.

С талантами вместо экипировки в саму концепцию «сборки» героя вникнуть действительно проще, но с точки зрения простора для экспериментов Heroes of the Storm не выдерживает никакого сравнения с классической «Дотой». Там — горы предметов с непредсказуемыми свойствами, здесь — лишь узкий перечень талантов, свойственных конкретному герою. Но это, честно говоря, ерунда, во всем прочем система работает отлично. В конце концов, посмотрите на жрицу Тиранду, способности делают из нее вполне логичного лекаря или верткую лучницу — и зачем ей становиться, скажем, танком?

Управляемый хаос

Вместе с экипировкой пропали деньги, вместе с деньгами — необходимость добивать монстров, чтобы копилось золото. Из ресурсов остался только опыт, причем в Heroes of the Storm опыт и уровень — это показатель не одного игрока, а всей команды. Сделали это, как говорят, чтобы слабые игроки не отставали по силе от тех, кто помощнее, — и зачастую действительно помогает.

Но в альфе у этой системы нашелся побочный эффект. Если незадачливых игроков несколько (или даже один, но совсем плохой), то слабые звенья тянут вниз всю команду. Противники набирают опыт впятером, мы — только втроем, и в итоге разрыв беспрерывно растет. И не важно, насколько хорошо вы владеете своим героем, — если противник двадцатого уровня, а вы пятнадцатого, в честной схватке вряд ли получится победить.

В то же время отказ от золотодобычи позволил до предела сократить раннюю фазу игры, когда герои разбегаются по своим линиям и пытаются сколотить капитал, время от времени кусая друг друга за пятки. Причин задерживаться на стартовых позициях нет совсем: пока возле крипов стоит хотя бы один игрок,

Пока мы играли в догонялки от заполонивших шахты противников, наши на поверхности забрали всех наемников. Хотя их голем будет намного круче нашего, наемники принесут гораздо больше пользы.

опыт капает на общий счет всей команды. Так что остальные могут преспокойно уйти в маневр по всей карте.

Герои гуляют как хотят, где хотят, с кем хотят и нередко кого-нибудь встречают. Из-за этого крупные командные стычки в Heroes of the Storm случаются с первых минут партии. Такому способствуют и размеры карт (едва пропавший с радаров противник окажется у вас в гостях спустя секунды), и то, что основная часть умений героев, не считая «героической способности» и вспомогательных навыков, разблокирована со старта. Никаких прелюдий, никакого разогрева. Возродились — бейтесь.

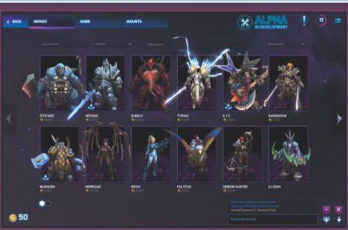
Но убить хоть кого-нибудь в самом начале партии достаточно трудно: если команда не сосредоточит огонь на ком-то одном, жертва, скорее всего, просто уйдет пешком. Это толстый намек на то, что одними замесами в Heroes of the Storm не выиграть. Попытаться можно, но умный противник вряд ли вам позволит.

Смотри под ноги

В Heroes of the Storm не одна карта — сейчас их четыре, и выделить среди них основную (как **Summoners Rift** в LoL) нельзя. Основной свод правил на них не меняется, однако на каждой арене есть своя побочная цель, выполнение которой поможет команде победить. На одной игроки собирают монетки и сдают их капитану корабля. Если успеть сдать достаточно, пираты разбомбят немаленькую часть вражеских укреплений. На другой команды удерживают два алтаря на противоположных сторонах карты, чтобы один из героев смог залезть внутрь здоровенного осадного рыцаря-дракона и разгромить вышки в считанные секунды.

Занятнее всего на арене с шахтой. Там игроков время от времени зазывают в подземелье — по сути, карту в карте, где нужно убивать скелетов и собирать их черепушки. В конце забега с обеих сторон появятся осадные големы, причем големы

Помимо простых и ежедневных квестов, здесь есть задания вроде «убейте столько-то героев Зератулом». За некоторые из них дарят варианты окраски для героев.



Учитывая объемы вселенных Blizzard, источники для новых героев у них не иссякнут никогда.

тем сильнее, чем больше их команды набрали черепов.

Победа в каждом из подобных состязаний способна в корне изменить ход партии, но далеко не всегда стоит сломя голову нестись в ту же шахту. Иногда выгоднее поднажать на вражеские укрепления, чтобы разнести все к чертям, пока соперники играются с нежитью. Кроме того, на картах есть лагеря наемников, которые, в отличие от лесных монстров из других игр, присоединяются к вам, если их побить. Часто оказывается, что «нанятые» осадные великаны разбирают башни даже эффективнее големов.

Контроль карты в Heroes of the Storm — едва ли не главный фактор победы, и, чтобы его обеспечить, нужны усилия всей команды. Это просто замечательно, потому что DotA и прочие — это игры в первую очередь про согласованность и кооперацию. Но в то же время здесь особенно больно наткнуться гурьбой случайных прохожих на слаженную пятерку: даже если вы сумеете продемонстрировать чудеса моторики, в конце концов вас просто переманеврируют. В закрытой альфе такое случается нередко — игроков пока мало, и матчмейкинг не брезгует стравить кого угодно с кем угодно.

Быстрее! Еще быстрее!

Но даже совсем безнадежные партии здесь удручают не так сильно, как в классике, — просто потому, что длятся куда меньше. Нормальный матч занимает порядка двадцати минут; бывает, затягивается до получаса, но совсем редко. Думать, мечтать и смотреть по сторонам решительно некогда, зевнул — и обнаружил, что твой бастион уже точат наемники, пираты или тот же могильный голем.

И все эти эксперименты с механикой позволили Blizzard побаловаться с ростером героев. Привычные роли в Heroes of the Storm работают несколько иначе: поскольку акцент сместился со стычек на побочные цели, большую часть партии все примерно равны по уровню, а герои гибнут не так быстро, как все привыкли. Поэтому некоторые из местных типажей мы вряд ли когда-нибудь увидим в той же League of Legends. Например, Абатур — зерговский ученый-эволюционист — почти никогда не присутствует в бою лично. Он сидит в каком-нибудь тихом месте, заминировает карту минами и в случае чего вешает на одного из союзников симбионта, которого контролирует сам. С его помощью Абатур может защитить напарника от урона и пострелять в противников шипами — и на самом деле это гораздо полезнее, чем кажется поначалу. Хороший Абатур способен привести к победе всю команду, но он обязательно должен знать, что творится в любой точке карты в любой момент, и в случае чего быть готовым прийти на помощь.

Сказать что-то о балансе пока сложно. У тестеров уже появились любимчики, равно как и признанные изгои, но все это очень спорно — вот, казалось бы, все поголовно ругают Тираэля, а мы тем временем имели с ним большой успех. Точно так же трудно сказать, найдется ли оптимальный состав команды. В любом случае своих оптимизаторов Heroes of the Storm найдет, благо оптимизировать есть что, и из имеющихся сейчас двух десятков героев уже собираются весьма любопытные команды.

Пока все играют не всерьез. Не за горами ранговые режимы, а оттуда недалеко и до серьезных турниров. И хотя в Blizzard уверяют, что насильно проталкивать игру в киберспорт не станут, судя по неожиданной популярности чемпионатов по Hearthstone, Heroes of the Storm ждет такое же будущее. В ней есть потенциал, и нам очень интересно увидеть, до каких стратегий додумаются турнирные команды.

Ну купите хоть что-нибудь!

В последнее время, когда речь заходит о монетизации, всех, кто не живет за счет декоративных вещей, как Dota 2, народ рад предать остракизму. Вполне вероятно, что за дело, хотя трюк Valve скорее ноу-хау, чем непреложный стандарт. Вполне предсказуемо, что Blizzard выбрали бизнес-модель League of Legends, которая когда-то считалась идеалом демократичного free-to-play. Хотя не менее предсказуемо, что многие уже этим недовольны.

Экономика в альфе работает, и мы почти уверены, что текущая система не окончательная. Правда, цены на героев пока внушают беспокойство: от трех долларов за простых до десяти за самых интересных вроде Абатура. Цены примерно как в LoL, но в LoL гораздо проще собрать вменяемый набор персонажей за внутриигровую валюту. Сейчас деньги в HotS капают в основном за ежедневные квесты вроде «выиграть две партии за героя поддержки», но платят не так много, и, если вы выполнили квест, сегодня вам уже ничего не заработать. Это расстраивает. Быть может, так Blizzard хотят побудить нас играть понемножку, но... а что, если мы не хотим? По крайней мере радует, что перед покупкой каждого героя можно обкатать на специальном полигоне и решить, нужен ли он нам.

Кроме того, за доллары покупаются образы для героев и скакунов. Хотите переделать Кэрриган в суккубу из WoW, а Дьябло — в мурлока-переростка? А как насчет радужного единорога вместо понурого гнедого коняки? Последний сейчас стоит ровно двадцать баксов.

Подумать только, всего двадцать баксов — и вы великолепны!

■ ■ ■

Несмотря на проблемы альфы (которые практически наверняка решат), Heroes of the Storm радует. Своих идей Blizzard предложила больше, чем любой подражатель LoL или Dota 2, и ощущается игра абсолютно по-другому. Играть в HotS приятно даже на стадии альфы и с длиннющим пингом до американских серверов. И на деле она гораздо глубже и интереснее, чем кажется со стороны. Даже если вы фанатичный дотер в сорок пятом колене, попробовать Heroes of the Storm будет смысл хотя бы ради того, чтобы убедиться, что не в каждой игре должны быть ластхиты, гиперкэрри и другие страшные слова. ■

Будем ждать?

У Blizzard получается отличная MOBA для тех, кто терпеть не может MOBA. И для всех остальных тоже.

Процент готовности: 60 %

Heroes of the Storm

НАШИ СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ

Главное в любой MOBA-игре — ее герои. Действующие лица Heroes of the Storm родом из трех игровых вселенных: Warcraft, StarCraft и Diablo. Авторы разделили всех героев на четыре категории: «убийцы», «танки», «поддержка» и, впервые в жанре, «специалисты», которые не вписались ни в одну из основных категорий, слишком уж интересные у них способности. Мы расскажем о «спецах» и, разумеется, наиболее примечательных героях из остальных групп.

Illidan

Грустный ночной эльф Иллидан все рвался к власти, но получил от Артаса клинком в живот и, видимо, отправился на реабилитацию — работать в HotS убийцей. Просто так лишать жизни противника Иллидану неинтересно, сначала он вешает на жертву «метку Азинота» и проклинает несчастного. После этого все другие навыки убийцы получают дополнительные эффекты — враг на некоторое время не может колдовать. Чем-то это по механике похоже на «метку Думстея» из игры **Infinite Crisis**, но действует интереснее.

У Иллидана есть выбор между двумя «героическими» заклинаниями. Вариант номер один: ночной эльф хмурится и превращается в демона, чем сильно пугает окружающих. Под «озверином» Иллидан сокрушает врагов в несколько раз эффективнее, да еще и автоматически проклинает всех недоброжелателей вокруг «метками». За каждую помеченную жертву герой получает дополнительные 150 единиц здоровья сверх максимального значения — демону полагается быть крепким.

Вариант номер два: Иллидан на огромной скорости подлетает с любого расстояния к любому врагу, как следует бьет клинком несчастного и оглушает его на секунду. Такой талант обязательно пригодится, если кто-то вздумает убежать в самый ответственный момент.

Sgt. Hammer

Сержант Хаммер (для знакомых — Бама Ковальски, можно просто Молот) из вселенной StarCraft. Единственный новый персонаж, придуманный специально для HotS. В Blizzard DOTA и Blizzard All-Stars ее место сначала занимал Эдмунд Дьюк из SC, а затем другой военный — полевой генерал Хорас Варфилд из SC2.

Сержант Хаммер олицетворяет собой первого в истории MOBA-игр героя-танка в буквальном смысле этого слова. Милое личико девушки не увидеть за многослойной броней — Ковальски сидит в железной машине. Иронично, что танк крайне уязвим при столкновении с более-менее серьезными противниками, — персонаж все-таки «специалист».

Само собой, танк не умеет скакать верхом на лошади, зато компенсирует это турбодвижком. Чаще всего скорость Баме не нужна — осадный танк из StarCraft намного полезнее, когда замирает на месте, укрепляет по-

Illidan

Sgt. Hammer

Tyrael

Stitches

зицию и начинает бить из специального орудия. Снаряды летят далеко, накрывают небольшую площадь и особенно эффективны против монстров и построек. Еще один интересный факт: в невышедшей Blizzard DOTA была отдельная категория «осадных героев» с доблестным Варфилдом, но в HotS их заменили на «специалистов». А главным любителем уничтожения фортификаций так и осталась Sgt. Hammer с богатым арсеналом из мин, напалма и рейлгана.

Tyrael

Архангел правосудия Тираэль едва ли нуждается в представлении. В Heroes of the Storm у Тираэля почетная роль танка. Герой выдерживает колоссальный урон, быстро восстанавливает собственное здоровье и фанатично карает врагов. Тираэль умеет всякие скучные штуки вроде рывка к врагам с последующей раздачей слонов или божественной защиты для всей команды на три секунды. Куда любопытнее выглядит «рука жертвенности», когда Тираэль перенаправляет весь урон, адресованный союзнику, на себя и снижает уровень повреждений от атак на 25%. Эффект длится всего десять секунд, но этот трюк чертовски важен и может обратить проигрыш в победу: Архангел защищает хрупкого напарника, а тот готовит смертоносное колдовство, чтобы мигом снести вражескую команду.

Кроме того, Тираэль может накладывать на себя щит. Он сначала впитывает урон, а затем взрывается, чем несказанно радует всех противников неподалеку. Похожую «героическую способность» Тираэль практикует и после смерти — обращается призраком, подбирается поближе к врагам и разносит их в клочья.

Stitches

Монстр Stitches приковылял к нам из Warcraft. Жирный, необъятный и почему-то с кишками наружу. Здоровяк без всяких хитростей, только грубая сила. Стич инициирует драки и неплохо чувствует себя в мясорубке. Главная его фишка — швырнуть в сторону врага крюк на окровавленной цепи и, поймав жертву, подтянуть ее к себе. Совсем как популярный Пудж из Dota 2. В целом арсенал у мертвеца во многом пересекается с Пуджем: если тот предпочитает кромсать врагов тесаками, то Stitches просто запихивает шокированную жертву в желудок на три секунды, чем наносит ей огромный урон и непоправимую психологическую травму. Другие его трюки — оглушение публики громкой, раскатистой отрыжкой, обливание ядовитой рвотой, отравление окружающих зловонными запахами мертвечины. Когда «франкенштейна» бьют остальные, ему становится некомфортно и он выделяет ядовитые газы.

Подборка дополнительных образов для героя специально усиливает сходство с Пуджем: у Стича в гардеробе припасен костюм для пляжной вечеринки и специальный наряд шеф-повара, с крюком, тухлым окороком и сковородой в трех его руках. Да-да, в трех — его сшили так криво, что вместо одной левой руки у него целых две.

Abathur

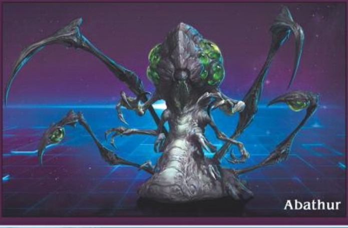
Второй «специалист» в нашей подборке — Абатур, зерг-ученый и эксперт по улучшению генетики роя. Один из самых необычных героев за всю историю жанра. Геймплей за такого персонажа предполагает, что игрок не будет участвовать в боях напрямую. Абатур предпочитает скрываться в кустах неподалеку от битв и воевать через симбионта — живого организма, приклеивающегося к любому союзнику на усмотрение зерга. Симбионт умеет три вещи: стреляет шипами, протыкает ими в ближнем бою и защищает союзника с бронированным панцирем.

Чтобы Абатура не достали раньше времени, он быстро перемещается под землей в любую локацию в пределах видимости — зергу, как и танкистке, лошадь не нужна.

Через некоторое время зловещий ученый начинает пользоваться «абсолютной эволюцией» — создает идеальный клон любого дружественного героя и управляет им как марионеткой. Также Абатур может плодить гнезда-коконы, из которых в бой лезут маленькие зерги.

Gazlowe

Гоблин Газлоу из Warcraft — мастер гаджетов и крутых изобретений, настоящий «специалист». У механика к спине пристегнут огромный робот с множеством разных лезвий и ракет, но пользоваться раньше времени гоблин им не желает. Сначала Газлоу расставляет стационарные пушки-турели и раскладывает брикеты со взрывчаткой не хуже инженера из **Team Fortress 2**. Эти навыки идеально подходят для того, чтобы быть эффективным джанглером с первых минут боя. Когда турели становятся ненужными, Газлоу их разбирает и перерабатывает в хлам (scrap). Так он восстанав-


Abathur

Gazlowe

Tyrande

Witch Doctor

ливает ману и ускоряет перезарядку навыков. Дополнительно гоблин вооружен огромным лазером, сравнимым по мощности с рейлганом Sgt. Hammer, и при необходимости может превращаться в гоблина-робота — мощную, хорошо защищенную жестянку, которую и носит как рюкзак все остальное время. К взрывчатке Газлоу питает нежные чувства. Его любимая игрушка, гравитационная бомба, стягивает врагов в центр воронки и наносит им серьезный урон.

Tyrande

Тиранда из Warcraft — один из четырех доступных на сейчас персонажей поддержки. Единственная женщина среди «саппортов», а вдобавок к этому самый уязвимый и хрупкий герой в игре, который без заботы и прикрытия протянет в бою еще меньше, чем Абатур. Верховная жрица Элуны вовсю пользуется лунной магией в созидательных целях — лечит союзников и сама восстанавливается после каждого доброго дела.

Тиранда помечает врага «меткой охотника», после чего союзники могут при каждой атаке по подсвеченному противнику получать немного здоровья. Никуда не делась и фирменная сова жрицы — птица не только подсвечивает зону, закрытую туманом войны, но еще и может немного покалечить противника.

В бою от эльфийки мало толку, она лишь может ослеплять врагов лунной вспышкой или вызывать волшебный звездопад, который замедляет неприятелей. Зато Тиранда может помочь в начале крупной схватки, она умеет делать всю команду невидимой на целых восемь секунд.

Witch Doctor

Четвертый «специалист» в Heroes of the Storm — шаман Назиба из Diablo. Колдун в совершенстве освоил запрещенную магию вуду, чтобы отравлять врагов и вытягивать из них жизненные силы. Умения, как и сам персонаж, достаточно отталкивающие: Назиба разбрасывает склянки с пауками-трупоедами, призывает специально обученных чумных жаб для атаки врагов. Когда милая фауна не помогает, колдун начинает действовать радикально и окружает неприятеля кольцом из зомби — такая неживая стенка будет целых три секунды старательно жевать жертву, попавшую в замкнутый круг.

Остальные фокусы впечатляют еще сильнее. Назиба призывает огромного монстра, который похож на могильного голема, или насылает на неприятеля «ненасытного духа». Шаман сам управляет кровожадным призраком, но не может в это время сдвинуться с места. Любая смерть врага от вудуистских заклинаний шамана дает ему прибавку к здоровью и мане.

Demon Hunter

Охотница на демонов Валла — эффективный убийца, специализирующийся на дистанционных атаках. С каждым удачно нанесенным ударом у охотницы постепенно накапливается особый ресурс, «ненависть». После того как Валла накапливает восемь зарядов «ненависти», она впадает в раж — скорость ее атак и урон значительно увеличиваются на пять секунд.

По геймплею охотница на демонов похожа на Люциана из League of Legends. Девушка стреляет по врагам из двух арбалетов, ловко маневрируя на поле боя. Подлетает к врагам и так же легко убегает с поля боя. Ее уникальная черта — «стрейф», охотница может одновременно атаковать все цели вокруг себя, при этом двигаясь в удобном направлении. Длительность «стрейфа» всего три секунды. Второе героическое умение называется «дождь возмездия» — Валла обрушивает на головы врагов волны скоростных призраков-теней.

Diablo

Владыка террора, Диабло, конечно же, полагается на грубую силу. Это персонаж с неприлично большим запасом здоровья и прочной, плохо пробиваемой броней. Диабло разбрасывает вокруг себя волны огня. Оглушает недругов звонкими оплеухами и получает дополнительное здоровье за счет убийства других героев — прямолинейный и смертоносный паровой каток.

Особо разрушительные умения Диабло называются «апокалипсис» и «дыхание молнии». Первый фокус создает под каждым вражеским героем на карте пентаграмму, которая взрывается спустя доли секунды, парализует противника и серьезно его калечит. Умение можно улучшить, и Диабло будет автоматически колдовать дополнительный «апокалипсис» после каждой своей смерти. «Дыхание молнии» еще интереснее: Диабло начинает жечь все вокруг смертоносной молнией, которая следует за курсором мыши в течение почти пяти секунд. Сам владыка террора двигаться во время атаки не может, но зато если «адская отрыжка» дотянется до врага, его уже не спасут никакие молитвы. ■

Demon Hunter

Diablo

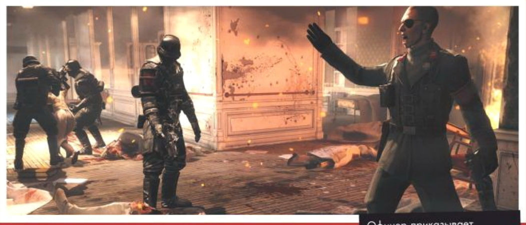
ДАТА ВЫХОДА
20 МАЯ 2014 ГОДА

Wolfenstein
THE NEW ORDER

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
BETHESDA SOFTWORKS
РАЗРАБОТЧИК
MACHINEGAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, XBOX 360, XBOX ONE, PS3, PS4
САЙТ ИГРЫ
WOLFENSTEIN.COM

ЧЕЛОВЕК ПРОТИВ МАШИНЫ

ЯН КУЗОВЛЕВ



Офицер приказывает расстреливать всех подряд.

По телевизору показывают, как космонавт вскидывает руку перед флагом, на Луне. После идет реклама: «Мы завоевали мир, мы завоевали Луну, мы завоевали рок-н-ролл». Из динамиков играет Mond, Mond, Ja, Ja от расово верных Die Kafer. Вместо ливерпульской четверки на Эбби-Роуд — штурмовики в форме от Hugo Boss.

По версии **Wolfenstein: The New Order**, Третий рейх одержал победу, причем без всякой помощи «Аненербе» и оккультных практик. На стороне немцев были научный гений, роботы и технический прогресс, благодаря которым удалось сломить дух и волю союзников, а также устроить в Лондоне правостороннее движение.

Нацисты оккупировали Америку, не забыв предварительно сбросить на землю свободы и демократии атомную бомбу. Для профилактики. Теперь блондин Ганс сидит где-нибудь, слушает Zug Nach Hamburg вместо Last Train to Clarksville от The Monkees и улыбается во весь рот.

В ОГНЕ

Игра открывается сценой штурма. Мы сидим в бомбардировщике, отстреливаем немецкие мессеры и потихоньку учимся управлять персонажем. Относительное спокойствие прерывается аварией — в нас врезается неумелый пилот. Нужно срочно эвакуироваться с самолета.

Здесь бы отдышаться, но игра не отпускает; как только Би Джей Блажкович, главный герой, удачно приземляется, Wolfenstein: The New Order вовсю начинает демонстрировать вариацию на тему высадки в Нормандии — только вот на дворе 1946 год и вместо сытых фрицев за пулеметами мы видим гигантских роботов.

Задача нашего ударного отряда — проникнуть в древний немецкий замок и устранить генерала Вильгельма Штрассе по прозвищу Дефсхед. Именно ему Третий рейх обязан невероятным прорывом в технологии, причем не только в The New Order, но и в прошлых играх. Вильгельм верит в превосходство холодного металла и механики над плотью, он придумал уберсолдат и другие выдающиеся средства уничтожения. Примечательно, что Блажкович так и не смог убить Дефсхеда, — в последний момент тот всегда ускользал от правосудия, хотя в **Wolfenstein** герой изворотливого фрица серьезно покалечил.

До замка еще далеко. Мы пока что бегаем по окопам, прячемся за укрытиями и расстреливаем фашистов. The New Order при этом кажется шутером из альтернативной вселенной: здоровье у персонажа восстанавливается не полностью, а до определенной отметки и крайне медленно. Чтобы успешно воевать в открытую, нужно все-таки искать аптечки и собирать броню. Со старыми идеями вернулось то, без чего любой уважающий себя шутер раньше не мог обходиться, — зашкаливающая жестокость.

The New Order — громкий, бесцеремонный боевик, ну, знаете, когда каждая пушка ощущается увесистой и настоящей. Автомат убедительно грохочет, ракетница со свистом выпускает снаряд в очередного фрица. Отрываются руки, ноги. От точ-

Фашисты в 1960 году все же не отказались от танков в пользу роботов.

ного выстрела из дробовика в голову ошметки резко меняют настроение интерьера. Похожее настроение можно уловить, если сейчас взять и запустить **Brutal Doom** — там тоже смерть, неудержимая ненависть, кровавые клочья по всему уровню.

В ТЕНИ

Из грязи и неуютных окопов мы перебираемся в замок, правила немного меняются. Перво-наперво, игра поощряет аккуратный подход. Мы, конечно, можем устроить эсэсовцам судный день, но такие милые шалости чреваты тем, что командир отряда вызовет подкрепление и грустно станет уже нам — не спасет даже возможность взять в каждую руку по стволу.

Еще в замке есть много незадокументированных проходов и секретных мест. Например, в одной из комнат можно увидеть огромный портрет Дефсхеда, средневековую броню, флаги со свастикой. У рыцаря, кажется, немного искривлен меч — это потайной рычаг. Нажимаем — картина отодвигается, а мы с блеском в глазах идем по узкому коридору. В такие моменты как никогда чувствуешь, что играешь в Wolfenstein, — у того по традиции была куча секретов, и теперь в новой игре у этой особенности появилось новое измерение. Дополнительные комнаты не ведут в никуда, а отлично дополняют архитектуру уровней, появляются новые обходные пути и возможности застать врага врасплох.

Разные стили игры поощряются системой перков. Условно говоря, убиваешь бесшумно десять врагов, и оружие получается перезаряжать немного быстрее. Десять выстрелов в голову — ствол начинает лучше пробивать броню. Могут появиться и новые навыки: так, Би Джей учится бесшумно метать ножи.

Фашисты погибают один за другим, а мы обнаруживаем в замке секретную лабораторию. Повсюду видны «препараты» — люди с отделенными позвоночниками. Лица искажены от боли, конечности неестественно вывернуты. Прийти в ужас наш отряд не успевает. В комнату влетают закованные в броню эсэсовцы и выводят нас из строя. На сцену выходит Вильгельм, его лицо покрыто уродливыми шрамами. При нас начинают пытать друзей, но Блажковичу чудом удается спастись, в последний момент выпрыгнув из окна в воду, однако он получает шрапнелью в голову и теряет сознание. Задание провалено.

В СКОРЛУПЕ

Следующие четырнадцать лет Блажкович проводит в психиатрической больнице в кататоническом ступоре — видит и осознает происходящее, но не может пошевельнуться. В 1960 году немцам отдан приказ казнить пациентов в психбольницах.

Визит вежливости наносят и в заведение, где овощем сидит наш герой. Мрачные фашисты по одному убивают беззащитных пациентов. Один из солдат расстреливает жертв с особым садизмом. Каждый выстрел отдается у Блажковича в голове, с каждой смертью человека мир вокруг на мгновение обретает краски. Впервые за несколько лет у героя не мутная пелена перед глазами, а кровавая дымка — он впадает в раж, кричит «Умри, нацистская мразь!» и втыкает попавшийся под руку кухонный нож эсэсовцу в горло. Из выживших в психбольнице остается только медсестра Аня, и вместе со своей семьей девушка поможет Блажковичу добраться до тюрьмы, где держат членов сопротивления.

Вильгельм Штрассе, может, и выглядит комично, но своими бесчеловечными поступками приводит в ужас.

Удивительно, но разработчики обещают, что The New Order будет в равной степени и шутером, и «приключением». Усомниться в их словах не получается — в игре демонстрируют интересные постановочные сцены. Например, Блажкович каким-то образом оказывается в поезде, кишащим фашистами. Вместо предсказуемых перестрелок герой пытается совладать с непослушной кофе-машиной и под видом официанта незамеченным пробраться в машинное отделение.

План терпит крах: нас останавливает оберштурмбанфюрер фрау Энгель вместе со своим любовником Буби (для фатерлянда женщина уже воспитала шесть детей, можно и отдохнуть). По интонациям и даже некоторым жестам фрау сильно похожа на полковника Ханса Ланду из «Бесславных ублюдков». Женщина восхищена арийскими чертами лица Блажковича и решает проверить его на «чистоту крови» с помощью нехитрого карточного теста. Чем заканчивается история — непонятно, Би Джей не выдерживает напряжения и хватает со стола пистолет. Опрометчивый поступок, потому что через несколько мгновений героя убивает громадный робот.

■■■

Сейчас с New Order складывается примерно такая же ситуация, как со **Spec Ops: The Line**. С одной стороны, это простой шутер про фашистов и кровищу без всякого намека на мультиплеер, а с другой — у авторов **The Darkness** есть все шансы рассказать отличную историю, даже несмотря на не самый глубокий исходный материал. Постановка, работа с цветом, скриптовые сцены в новом Wolfenstein удивляют намного больше, чем вскидывающий руку фашист на Луне. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Интересная история про свержение Третьего рейха Би Джей Блажковичем.

Процент готовности: **90%**

В РАЗРАБОТКЕ

ЧТО? НОВАЯ MMORPG ОТ ЛЮДЕЙ, ПРИЛОЖИВШИХ РУКУ К ОРИГИНАЛЬНОЙ WORLD OF WARCRAFT
ГДЕ? НЕПОДАЛЕКУ ОТ ОФИСА CARBINE В АЛИСО ВЬЕХО, КАЛИФОРНИЯ, США

ЖАНР
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
CARBINE STUDIOS
РАЗРАБОТЧИК
NCSOFT
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
WILDSTAR-ONLINE.COM

ДАТА ВЫХОДА
3 июня 2014 года

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

АЛЬЯНС И ОРДА В ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ

Студию **Carbine** открыли люди, которые когда-то активно участвовали в разработке **World of Warcraft**. За пару лет до выхода **The Burning Crusade** семнадцать человек покинули Blizzard, чтобы начать работать над чем-то от начала и до конца своим. На дворе был 2005 год — тогда и началась разработка **WildStar**.

Недавно у нас появилась возможность съездить к разработчикам в гости, там журналистам в течение двух дней показывали все важные механики игры — от подземелий и рейдов до домоводства и ремесленной системы. Стало очевидно, что Carbine занялись тем, в чем однажды преуспели: как и WoW, WildStar оказалась типичной MMORPG подвида «парк развлечений». Хотя и не такой типичной, как некоторые. В этой игре все подчинено одной идее — взять что-то давно знакомое и одним-единственным штрихом заставить это работать не так, как все привыкли. Как выражаются в Carbine, «to make it WildStar».

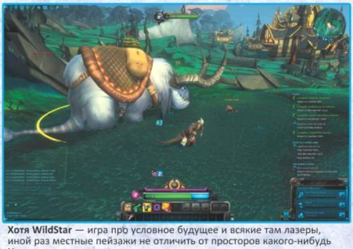
Шепарды поневоле

На этот раз все происходит на планете Нексус, где когда-то жил очередной технологически продвинутый народ, уже тысячу лет как пропавший без следа. Эти загадочные древние зовутся эльданцами, и после них по всему Нексусу остались горы загадочных устройств и агрегатов, светящихся зелеными шестиугольниками.

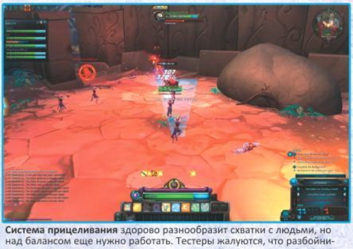
Две фракции ведут войну за владение Нексусом: повстанцы *Изгнанники* нашли на планете дом и убежище, а межгалактическая империя *Доминион* этим жутко недовольна, потому что с юридической точки зрения Нексус принадлежит им. Позволить мятежникам жить в колыбели эльданской цивилизации тираны не согласны.

Это в первую очередь означает, что, повстречав игрока из вражеской фракции, вы сможете цинично его прикончить или, напротив, получить красочного пенделя от случайного прохожего с красным ником. PvP, в том числе мировое, — это одна из важных составляющих WildStar, но Carbine никого не вынуждают в нем участвовать. Они очень хотели сделать Нексус интересным для каждого и потому все девять лет корпели над контентом разного толка.

Ломать классическую формулу разработчики не намерены: на поздних уровнях старые поклонники онлайновых theme park обязательно найдут рейды на двадцать и сорок человек, а также рейтинговое PvP на аренах. Другое дело, что этим Car-



Хотя WildStar — игра про условное будущее и всякие там лазеры, иной раз местные пейзажи не отличить от просторов какого-нибудь Нордскола.



Система прицеливания здорово разнообразит схватки с людьми, но над балансом еще нужно работать. Тестеры жалуются, что разбойники-сталкеры слишком сильны.

Один из модулей PvP-базы открывает доступ к десантным капсулам, отправляющим бойцов в гущу схватки.

Даже в первом групповом подземелье боссы не мелочатся и накрывают красными маркерами всю округу.

bine не ограничиваются. По достижении максимального уровня у вас останется запас сюжетных соло-приключений (как в **Guild Wars 2**, историю намереваются развивать едва ли не каждую пару недель), продолжат прибывать новые подземелья на обычную команду из пятерых и уже традиционные общие (public) квесты — включая соревновательные, побуждающие обе фракции колесить по локациям, а также домоводство, ремесла и еще кое-что, характерное только для WildStar.

В WildStar шестиугольники-гексы, как в классических пошаговых тактиках, встречаются повсеместно — в арте, интерфейсе, спецэффектах и внешнем виде совершенно случайных объектов. На вопрос «Почему их так много?» Стефан Фрост ответил просто: «Это же sci-fi, а узоры из гексов — это очень сайфайно!»

Борисово горе

Тему «играю как хочу» развивает система путей. Создавая персонажа, вместе с классом героя (аналоги воина, вора, лекаря и прочих из космического будущего) игрок выбирает один из четырех путей. «Если классы определяют то, как вы будете убивать, путь определит, как вы играете в целом», — говорит продюсер WildStar Стефан Фрост. Если вы любите исследовать мир, становитесь *исследователем*. Если хотите добывать разные странные штуки и вникать в историю мира, будьте *ученым*. Путь *поселенца* выбирают альтруисты, а прирожденные бойцы называются *солдатами*.

Когда об этой системе рассказали впервые, все выглядело очень красиво: каждый игрок занимается только тем, что его интересует, остальное ему не мешает. Получается доступ к куче приятностей, ради которых *именно он* обычно играет в MMORPG. Но на деле чисто «путевого» контента не так много — несколько несложных квестов (например, «заберитесь туда-то», «найдите то-то», «догоните того-то» для исследователя) для каждой локации и пара-тройка в меру полезных механик для каждого пути. Исследователи могут открывать для себя и прочих не доступные иначе пещеры для зачистки, поселенцы разворачивают оборудование вроде автоматов, чинящих снаряжение в полевых условиях, а воины запускают общенародные события про защиту от волн монстров.

Впоследствии игрокам с разными путями предложат сыграть разные роли — например, в общих событиях, но на первых десяти уровнях ощущения «как хорошо, что я выбрал именно эту профессию» не возникало, и это очень расстраивало. Мой герой, инопланетный хомяк Борис, был исследователем и мечтал открыть места, где не ступала нога доминионца, — но вместо этого его водили от маркера к маркеру, как туриста какого, и время от времени подкармливали опытом. «Прости, Борис, что мы надругались над твоей простой и светлой мечтой. Хочешь сухарик?»

И пока создается впечатление, что квесты — самая слабая сторона WildStar. Они совершенно обычные. Тексты написаны ярко и с юмором (с юмором тут вообще порядок), однако задачи почти всегда ставятся те же, что в любом другом онлайновом парке развлечений.

Как правильно бить

Впрочем, заказы на убийство определенного количества монстров спасает боевая система. Всеми атаками, всеми заклинаниями в WildStar приходится целиться — зона поражения навыка отмечается на земле, и урон получают все, кто в ней оказывается. Грамотно двигаясь и держа прицел, можно избавляться от целых толп монстров одновременно, и это выгодно отличает забеги по заданиям в WildStar от аналогичных мотаний в большинстве классических MMORPG, где противников приходится «осваивать» по одному.

Однако по-настоящему боевая система разворачивается в подземельях. Земля тонет в обозначениях атак напарников и монстров, сражения превращаются в сумасшедшее маневрирование от одного безопасного пятачка к другому. Веселее всего в таких ситуациях целителям, их заклинания тоже работают по площади, и, чтобы лечение оказалось максимально действенным, нужно ловить момент, когда все союзники в зоне действия.

Во время пробного забега нам пришлось несладко. «Танк»

Лекарям тоже приходится целиться, поэтому команде следует не только держаться подальше от атак противника, но и не разбегаться слишком далеко, чтобы всех облагодетельствовало исцелением.

Редактор внешности тут в меру детальный, хотя некоторые вещи, вроде роста героя, настроить не позволяют.

явно не справлялся со своими обязанностями и в одиночку ковырял какого-то проходного «элитника». Дальнобойные эспер, стрелок и механик в панике бегали от тех, кого не удержал на себе «танк», а вслед за ними носился матерящийся по-русски лекарь, уже почти вслепую посылая заряды бодрости. Было шумно и весело, но лекарь понимал, что это самое первое подземелье в игре. Дальше будет хуже...

Пир телеграфов

Намного хуже! Видели бы вы здешние рейдовые подземелья — развитие идеи с отметками на земле в них достигает пика, а схватки с некоторыми боссами напоминают о классических играх жанра bullet hell: пытаясь пробить шкуру очередного чудовища, приходится одновременно лавировать между десятками постоянно движущихся маркеров.

Конечно, таким балуются не все. Например, бой с одной огромной вроде бы жабой проходит на висящей над пропастью платформе. Время от времени она цепляет на одного из игроков бомбу, и, когда бомба взрывается, часть платформы в огромном радиусе вокруг игрока рушится вниз. Что же делать, если бомбу повесили на вас? Прыгать вниз! Как только бомба взорвется, камикадзе выбросит обратно, а платформа останется в целости. Вроде бы и просто, но стоит кому-то из команды забыть об этом — как судьба целого рейда окажется под угрозой.

Carbine гордятся своими рейдами. Они уверены, что даже ту пару подземелий на двадцать и сорок человек, что заготовлена к релизу, с наскоку не осилит никто. До конца доберутся только лучшие и только самые упорные — иначе никак. У победителей должно оставаться чувство большого достижения; в конце концов, нехорошо, когда половина сервера ходит в экипировке из топовых рейдов.

В PvP боевая система тоже работает неплохо. Упор делается на традиционные командные deathmatch-арены и поля боя (battlegrounds) с режимами вроде «Захвата флага». Еще есть глобальные боевые сценарии под названием Warplots. Для участия в них игроки собираются в особые боевые содружества и сооружают базу из разных строительных модулей: какие-то добавляют NPC-охранников, другие открывают доступ к телепортам на поле боя. Еще на базу можно посадить одного из подземных рейдовых боссов, чтобы осаждающим было еще веселее.

Оборудовав штаб и собрав команду из сорока игроков, содружество отправляется воевать на карту, где располагается ваша база и база противников. Задача проще некуда — удержать контрольные точки на территории либо пробиться сквозь укрепления противника и разнести там генераторы. Самое сложное тут — скоординировать толпу из сорока человек.

Не только война

Приключения — это одна из главных «своих» идей WildStar. Это инстансы на пятерых, не обязательно посвященные сражениям, и, хотя их нам испытать в деле не удалось, из всего прочего приключения кажутся самыми интересными. Взяв за ос-

Довольно часто в мире встречаются разные ловушки, огненные гейзеры и прочая пакость, которой стоит избегать. А впервые нырнув в воду, мы обнаружили, что в ней есть течение. Мелочь, а врасплох застало.

Чтобы вы быстрее очухались от оглушения, предлагают быстро стучать по кнопке. Просто, но, оказывается, вполне к месту.

На панели помещается только восемь умений, поэтому выбирать их нужно с умом. Зато ничего не мешает на лету переучить лекаря из «чистого» медика в боевого врача с футуристическими дефибрилляторами.

нову уже освоенные локации, разработчики сочиняют для них такие невероятные сценарии, до каких только додумаются. В одном из приключений герои расследуют убийство, в другом — незаметно пробираются к цели, в третьем играют в вольное переложение Oregon Trail, с караваном, припасами, событиями и важными решениями на каждой остановке. Причем опора любого приключения — реиграбельность. Тот же «Орегон» может быть пройден сотней разных способов, в зависимости от того, какой выбор вы сделаете на каждой остановке.

Не менее изобретательна WildStar в ремеслах и собирательстве. Последнее более или менее традиционно, хотя есть шансы столкнуться с чем-нибудь внезапным. Крошите вы, допустим, богатую золотую жилу, и тут вдруг она вылезает из-под земли и начинает вас *жрать*. Оказывается, эта жила — не жила вовсе, а хвост гигантского каменного червя. Победите его — сможете заползти к нему внутрь и всласть поживиться.

Ремесла бывают двух типов. Одни используют своеобразные деревья развития: освоив один рецепт, вы сможете продвинуться к следующему. Рецепты можно модифицировать, распределяя энергию между разными модулями. Запас энергии в каждом предмете ограничен, но если есть желание получить особо мощную вещицу, то заготовку можно «перегрузить» с шансом потерять ее в случае неудачи. Другая часть ремесел построена на мини-игре, в которой вы движетесь из центра круга к его краям, находя по пути новые схемы. Помимо видимых рецептов, в круге есть область, содержимого которой мы изначально не знаем. Исследуя ее, мы можем найти что-то новое и, вероятно, очень мощное.

Свою систему домоводства Carbine тоже очень любят. Ваш дом находится на островке-инстансе. По идее, именно здесь вы будете начинать игру и уходить в офлайн, чтобы заработать бонусный опыт за отдых. Можете настроить все, от цвета ковриков до «атмосферного» фильтра для окружения (хотите перекрасить жилье в хипстерскую «сепию»?), насадить повсюду вспомогательных модулей вроде мини-карьера для шахтера и мини-игр с призами... в общем, за ваши деньги — что угодно. Внутриигровые деньги, конечно, не реальные.

Чтобы играть в WildStar, придется платить абонентку, но Carbine подглядели идею PLEX из EVE, и оплачивать подписку можно будет игровым золотом. Если у кого-то избыток реальных средств, а в игре денег не хватает, он покупает у разработчиков особый предмет, дающий тридцать дней игры, загоняет его на аукционе по текущему серверному курсу тому, кому эта подписка нужнее. Кроме того, это должно помочь Carbine в борьбе с черным рынком китайских фермеров: вместо того чтобы покупать валюту у нелегальных золотодобытчиков, игроки смогут заплатить разработчикам, продать предмет-подписку и получить внутриигровую денежку от того, кто ее по-честному заработал, не нарушая серверную экономику.

■■■

Проблема видится одна: если вы чисто физически не переносите то, как устроена World of Warcraft, в WildStar для вас вряд ли что-то изменится. Несмотря на все находки Carbine, формула классического MMO-парка в ней сохранилась — квесты и прямая сюжетная линия составляют костяк игры, и никуда вам от него не деться. Это расстраивает, но в этом, кажется, замысел Carbine — сочинить много нового, но не сотрясать основы, оставив WildStar приятной и привычной для консерваторов. ■

Будем ждать?

Классическая MMORPG со странностями и уймой разного контента уже на старте. Не переворот, но старательно проработанная игра с интересными идеями на каждом шагу.

Процент готовности: **95%**

Редакция «Игромании» вспоминает, как Вторую мировую видят разработчики игр

ДЕНЬ ПОБЕДЫ

В СВОИХ РУКАХ ВЫ ДЕРЖИТЕ МАЙСКИЙ НОМЕР ЖУРНАЛА, а значит, совсем скоро наступит один из главных праздников не только в нашей стране, но и за ее пределами. Речь, конечно же, о Дне Победы.

Так как мы в первую очередь пишем об играх, то и отпраздновать решили соответствующе — вспомнили самые лучшие игры о Второй мировой войне.

Из-за культурных особенностей и менталитета взгляд на историю у каждой страны может отличаться, поэтому события одной и той же войны описываются по-разному. В рамках компьютерной игры некоторые разработчики хотят рассказать про героизм и самоотверженность солдат (**Call of Duty**), другие превращают человеческую жизнь в сухую цифру статистики (**Hearts of Iron**). Где-то периферия войны играет второстепенную роль — авторы больше хотят показать закаленную в боях дружбу (**Brothers in Arms**). Или события вообще идут другим, альтернативным курсом: в **Wolfenstein** мы встречаем фюрера в экзоскелете, а в **Silent Storm** сами осваиваем технологию.

По разным причинам часть проектов осталась за кадром, но это не значит, что мы о них забыли, — **Panzer General**, **Unity of Command**, **Hidden & Dangerous**, **Company of Heroes** — список можно продолжать бесконечно.

Мы же подобрали несколько прорывных серий — таких, которые либо заняли свою нишу, либо добавили в жанр что-то новое.

Ян Трифонов

Качество картинки за несколько лет серьезно повысилось. Но в Wargaming.net не останавливаются на достигнутом и продолжают всесторонне развивать игру.

Многие годы всевозможные эксперты утверждали, что игры от разработчиков из стран СНГ вряд ли смогут выйти на международный уровень. Только если при каких-то чудесных обстоятельствах, которым мешали маленькие бюджеты, отсутствие интересных идей и толковых специалистов. Возможно, в чем-то аналитики правы и до дорогих и идеально выверенных проектов уровня **Call of Duty** нам еще далеко.

Тем не менее игры на военную тематику у нас получаются отлично. Так, «**Ил-2**» до сих пор безраздельно правит виртуальными небесами, а бронированные дивизии **World of Tanks** захватили пустующую нишу сетевых танковых баталий — лучше, кажется, никто не сделает.

В Wargaming.net и представить не могли, чем обернется запуск прототипа World of Tanks с пятью моделями танков и единственной картой. Началось с малого — игрой заинтересовались поклонники бронированных монстров на русском сервере. Спустя четыре года World of Tanks оккупировал компьютеры более 80 миллионов игроков по всему миру.

Путь к успеху был непростым, разработчики понимали, что подробный танковый симулятор, для более-менее успешной игры в который нужно было прочитать многостраничное руководство и провести пару дней на форумах, не вызовет должного ажиотажа среди игроков.

Другое дело, если оставить серьезный антураж, правильно внедрить аркадные элементы и упростить управление. Нелегкая для геймдизайнера задача, с которой команда Wargaming справлялась постепенно.

World of Tanks постоянно совершенствуется, идеи и механики развиваются, машина работает все эффективнее — различия между первоначальным вариантом и нынешней версией колоссальны. Постоянно появляется все новая техника и страны-участники. На старых картах меняется рельеф, новые же места боевых действий стали еще разнообразнее за счет дополнительных игровых режимов.

«Танки» понемногу продолжают расти и в техническом плане. Без улучшенной физической модели невозможно представить взмывающий на полной скорости над песчаным барханом французский Bat.-Chatillon 25t. Или обкатывать зимний Химмельсдорф: прицел трясется, кажется, что экипажу крайне грустно и холодно, — до тех пор, конечно, пока броню не пробьет вражеский снаряд.

Несмотря на общую неторопливость, схватки в WoT скоротечны, хотя победителем выходит обычно не самый меткий, а наиболее терпеливый и расчетливый. Занять выгодную позицию, не выдавать свое присутствие врагу и вовремя ударить зачастую гораздо важнее, чем на огромной скорости рассекать по карте в поисках оппонента.

Популярность игры росла, WoT начали признавать в киберспортивном сообществе. Два года игра была кибердисциплиной в WCG, а после Wargaming.net запустили собственный проект — Wargaming.net League, где сильнейшие команды страны, вроде Virtus.pro и The RED, могут столкнуться бронированными лбами с иностранными асами.

Вся инфраструктура, впрочем, мало заботит обычного игрока. Смысл только в одном — World of Tanks узнают, проект доступен и понятен для всех. В игре заложены простые идеи, которые апеллируют к важным для любого мужчины ценностям. Все в детстве смотрели фильмы про войну и воображали себя на месте героев, поэтому танковые сражения Германии и СССР обычному мужику ближе, чем сказочные орки, эльфы и какие-то там зерги. World of Tanks стал входным билетом в мир игр для тех, кто раньше его избегал и не хотел принимать.

Тут уже совсем не важно, насколько идеально выверена механика или в какой степени виртуальные «панцеры» соответствуют оригинальным моделям. Не имеет значения, любите ли вы артиллерию или ПТ. World of Tanks стал культурным феноменом. Популяризация видеоигр — вот главное достижение «Мира танков». ■

ИНТЕРВЬЮ С ВИКТОРОМ КИСЛЫМ

В рамках материала по знаковым играм про Вторую мировую войну мы связались с основателем студии Wargaming.net Виктором Кислым и побеседовали об альтернативной истории, особенностях тестирования карт и изменениях в новом, девятом обновлении.

До основания Wargaming.net вы занимались сайтом про историю бронетехники, но почему-то первые проекты оказались про исторические средневековые битвы. Планировалось ли изначально делать игру про современный конфликт?

В школе история была одним из моих любимых предметов, мне были интересны и военные походы Александра Македонского, и Средневековье, и Вторая мировая война. Так вышло, что во время создания первых игр средневековые битвы интересовали нас больше. Проекты про современные военные конфликты стали делать позже.

Какие наработки из Iron Age и DBA Online вы использовали в своих следующих играх? Дальше работа началась над циклом Massive Assault — что за идеи заложены в эти проекты, на что делался основной упор?

Iron Age и DBA Online были нашими первыми проектами. Освоив на них схему PvP + online, мы успешно реализовали ее в World of Tanks.

Несмотря на то, что это был наш дебют в мире геймдева, мы получили ценный опыт — открыли для себя, что необходимо инвестировать в маркетинг и PR, поняли, как важно наладить работу с комьюнити.

Massive Assault стала важной вехой в истории Wargaming, игра привлекла к нам внимание любителей пошаговых стратегий и мировой прессы. После релиза Massive Assault нас стали узнавать на российском рынке — игру заметили именитые издатели, которые впоследствии предложили нам сделать пошаговую стратегию на основе книги «Обитаемый остров».

«Операция «Багратион» и Order of War стали крайне успешными проектами, насчет последней вы даже договаривались со Square Enix — понравилось ли работать с издателем? Правильно ли мы понимаем, что без успешного запуска этих игр никакой World of Tanks не получилось бы?

Наладить взаимодействие разработчика и издателя — задача не из простых. Главная цель паблишера — собрать портфолио из нескольких игр в надежде на то, что одна из них выстрелит на рынке. Разработчик же вкладывает все силы в один проект и относится к нему как к своему ребенку.

После Order of War мы решили издавать наши игры самостоятельно, так как пришли к пониманию, что «коробка» уходит в прошлое.

Как вышло, что вы постоянно занимались стратегиями и тут вдруг решили попробовать силы в более динамичном жанре? Не хотелось ли сначала сделать более «расслабленную» MMO? Насколько мы знаем, изначально команда планировала выпустить игру в фэнтезийном сеттинге.

На месте фрицев мы бы не стали подбираться к советскому танку настолько близко.

После обновления 9.0 модели танков будут выглядеть еще симпатичнее.

На тот момент рынок был до отказа забит фэнтези-играми, браться за разработку очередного клона World of Warcraft нам не хотелось — слишком уж много конкурентов. Идея динамичных танковых баталий показалась команде оригинальной и, что важнее, понятной во всем. Концепцию World of Tanks предложил Петр Битюков, и даже я сначала не совсем ее принял. Но спустя какое-то время мы пришли к выводу, что для выхода на рынок MMO нужно сделать нечто действительно новое. Остановились на «концепции» бодрого танкового рубилова и не прогадали.

Не секрет, что WoT для многих людей стал входным билетом в мир компьютерных игр и хоть на малость, но изменил их отношение к виртуальным развлечениям. Что вы думаете по этому поводу?

World of Tanks во многом отличается от других MMO-проектов. Это не просто игрушка для снятия стресса. Большинство пользователей, услышав про «Танки» от соседа или друга, после пары боев начинает всерьез увлекаться историей Второй мировой. Статистика не врет — игра возрождает и прививает интерес к военной технике.

У WoT уже имеется состоявшаяся структура, одобренная миллионами игроков. Планируете ли для привлечения новой аудитории со временем менять баланс игры, как это было с World of Warcraft? Имеется в виду не новый контент, а глобальное изменение механики.

На месте стоять точно не будем — работа по привлечению новых игроков никогда не утихает. Каждое обновление привносит если не глобальные, то ощутимые нововведения.

Кардинальных балансных правок и изменений в механике за раз не сделаешь, это процесс, который требует месяцев работы. Именно поэтому корректировки мы планируем вводить постепенно: если фидбэк окажется положительным, будем и дальше двигаться в выбранном направлении.

Расскажите о планируемом улучшении графики. Что будет переработано в первую очередь. Нужно ли это только для повышения качества картинки или будет каким-то образом влиять на геймплей?

На 2014 год запланировано достаточно много графических изменений. Их можно разделить на две части. Первая — оптимизация текущих графических настроек, чтобы люди с более слабыми компьютерами и «железом» чувствовали себя комфортно в игре. Вторая — многочисленные нововведения, направленные на красоту картинки и внешнее восприятие. Все модели техники будут переработаны в более высоком качестве и подвергнутся детализации для того, чтобы игрок мог в бою наслаждаться видом как собственной боевой машины, так и танком союзника.

Изменения также коснутся освещения и карт: у игрока должна быть возможность не только управлять машиной, но и любоваться пейзажами в перерывах между сражениями.

Отдельным пунктом стоит доработка серверной графики и мощностей, которые добавят красоты и реалистичности в модель разрушения объектов.

Разработка карт для WoT отнимает десятки часов, при всем при том планируете ли вы сделать сюжетные мини-кампании на уникальных локациях для каждой из сторон конфликта?

Разработка карт World of Tanks занимает не десятки, а сотни (а иногда и тысячи) человеко-часов. Боевая локация должна соответствовать историческим реалиям и аутентичным пейзажам и быть полностью сбалансированной для того, чтобы игроки чувствовали себя комфортно в бою.

Что касается уникальных исторических сценариев, то уже в этом году — в рамках «Исторических боев» и обычных танковых баталий — игроки смогут сражаться на таких картах, как «Харьков», «Минск», «Сталинград». Работа над воссозданием достоверных условий боев тех времен ведется уже сейчас.

У подавляющего большинства игроков боевые тактики на конкретных картах сводятся к одним и тем же схемам. Например, на «Эль-Халуфе» тяжелые и средние танки сразу едут наверх карты к точкам А2-А3, где ловят штурмующих склон. Игроки перестали рисковать, так как это часто приводит к потере танка и окончанию боя. Не думали ли вы ввести систему поощрений за тактическое разнообразие и грамотные действия в команде?

Мы действительно внимательно следим за «тепловыми» локациями для того, чтобы понимать основные направления удара и сбалансированность этой карты как для одной, так и другой стороны. Мы стараемся держать руку на пульсе, чтобы иметь возможность либо видоизменять карты, либо дорабатывать балансные характеристики.

Что касается поощрений за активную игру, то у нас есть сейчас в разработке продукт под кодовым названием «Индивидуальные боевые задачи», которые будут направлены на стимулирование качественной игры в конкретном бою.

Как вы вообще смотрите на интеграцию повествования в соревновательной игре?

World of Tanks, как и все продукты Wargaming, основана на истории. Мы всегда положительно относимся к воспроизведению реальных событий, но переписывать ход истории, особенно историю Великой Победы, не хотим.

В своих проектах, в том же режиме «Исторические бои», например, мы даем игрокам возможность почувствовать себя на поле боя тех времен не только путем воссоздания атмосферы, но и максимально разнообразив состав техники.

Класс ПТ-САУ в игре включает в себя штурмовые орудия, истребители танков и непосредственно сами ПТ-САУ. Это было сделано для простоты восприятия игроками или с какими-то еще целями?

World of Tanks уже давно превратился в музей боевой техники.Каждый образец можно изучать бесконечно.

Когда формировалась концепция игры, мы решили остановиться именно на пяти классах, хотя формально их могло быть и семь, и восемь, и десять. В первую очередь это сделано для простоты восприятия.

У нас есть в планах введение отдельной ветки штурмовых орудий в рамках противотанковых самоходок. Например, представитель немецкой ветки «Штурмтигр» останется в классе ПТ-САУ, но будет иметь особенности штурмового орудия.

Согласны ли вы с утверждением, что именно стараниями группы немецких инженеров и офицеров, в частности Эриха фон Манштейна, противотанковые самоходки появились как класс и послужили примером для других участников войны?

Генерал Манштейн — достаточно известный танковый тактик и стратег. Именно он возглавлял немецкую сторону в бою под Прохоровкой. Но я не согласен, что инициатива по немецким противотанковым орудиям принадлежит Германии того времени.

Неправильно утверждать, что противотанковые самоходки появились с подачи конкретной стороны, — наличие тяжелой бронированной техники по умолчанию подразумевает средства противодействия, и об этом задумывались все участники Второй мировой.

Множество моделей танков из представленных в игре в реальности существовали на бумаге или в единичных экземплярах. Среди некоторых пользователей немецкой техники бытует мнение, что если бы тот же Waffentr?ger auf Pz. IV Германия успела запустить в производство, то исход войны мог бы быть другим. Что вы думаете по этому поводу?

В World of Tanks реально воевавшие массовые машины соседствуют с теми, которые существовали на бумаге в единичных экземплярах. Это делается для того, чтобы игроки получали разнообразие геймплея и количества техники. Также это связано с нашим желанием воплотить в жизнь оригинальную конструкторскую фантазию.

Касательно изменения хода войны могут существовать только субъективные точки зрения — история не терпит сослагательного наклонения. Иногда интересно помечтать об этом, но на самом деле не хотелось бы.

Недавно World of Tanks вышла на Xbox. Насколько сложно было договариваться с Microsoft, есть ли какая-нибудь статистика и фидбэк от игроков?

Разработка «Танков» для Xbox упиралась в сотрудничество с обладателем платформы. На стену мы не наткнулись, корпорация Microsoft поддержала наши «консольные» начинания.

Статистика и фидбэк радуют: будучи в релизе всего пару месяцев, игра успела обзавестись армией танкистов и хорошими отзывами от критиков.

Зачем понадобилось под версию для XBOX писать отдельный движок? Почему не вышло перенести на платформу существующий?

Разработка нового движка обусловлена спецификой платформы — требования Xbox во многом отличаются от PC. Полный перенос «танковой» графики на консоль у нас бы не получился — изначально планировалось, что клиентская часть игры будет делаться с нуля.

Помимо больших проектов «World of», есть еще Blitz и Generals — расскажите немного про них. Как Blitz планирует состязаться с другими «танковыми» играми на платформе?

World of Tanks Blitz — танковые баталии для смартфонов и планшетов на базе iOS и Android. Игра является еще одним MMO-проектом Wargaming. Сейчас мобильные «Танки» на стадии закрытого бета-тестирования. World of Tanks: Generals — бесплатная карточная онлайн-игра в сеттинге Второй мировой. Разработка ведется при участии киевской Persha Studia. На данный момент «Генералы» проходят закрытый альфа-тест.

Сравнивать «Блиц» с другими проектами на текущем этапе не имеет смысла. Наша первостепенная задача — выпустить на рынок достойную игру. Оглядываться на других некогда.

У вас общая система монетизации на большинство игр. Сложно ли сделать мультиплатформенный биллинг? Какие люди этим занимались — обычные программисты или подключали специалистов по банковским системам и системам оплаты?

В версии для Xbox 360 самолеты если и есть, то только сбитые.

Масштаб танковых баталий в версии для планшетов поскромнее, но принципы остались те же.

Пока что в Blitz есть только три стороны конфликта.

Наша система монетизации едина не для всех игр компании, подобная схема работает только в случае разработки проектов для одной платформы. Wargaming делает игры не только для PC, но и для Xbox, Android, Apple... В то же время правила Google, Apple и Microsoft запрещают подводить не кросс-платформенные приложения под единую систему монетизации. Например, World of Tanks Blitz не была портирована на мобильную платформу, «мобильные» баталии делались с нуля отдельной командой разработчиков.

Таким образом, биллинг возможен только для кросс-платформенных приложений. Внутри компании Wargaming мы сделали свою экономическую модель для разных проектов. Трудились над этим сотни людей — в работу были вовлечены специалисты по системам оплаты, продюсеры и разработчики.

Wargaming приобрела студии Day One Studios и Gas Powered Games. Чуть позже выяснилось, что компания планирует возродить Total Annihilation и Master of Orion. Задействованы ли зарубежные команды в работе над серией World of? Как несколько коллективов сотрудничают между собой?

Day One Studios занимается разработкой World of Tanks: Xbox 360 Edition — в феврале этого года игра вышла в релиз. Gas Powered Games под руководством Криса Тейлора трудится над еще не анонсированным проектом.

Офисы Wargaming взаимодействуют на разных уровнях — регулярные видеоконференции, встречи менеджмента и сотрудников, саммиты. Мы также организуем свои собственные конференции разработчиков (DevCon), на которых команды из разных проектов обмениваются знаниями и опытом.

Wargaming можно сравнить с мегазаводом Airobus: студии по всему миру — часть одного механизма, где каждое подразделение вносит свой вклад. Организация работы в большой компании — кропотливый и сложный процесс. Сюда входит совместная деятельность, общение, эффективная коммуникация, обучение, саммиты и конференции. Мы работаем над этим каждый день.

Дается ли зарубежному разработчику карт-бланш или основная команда все-таки контролирует работу над проектом?

Одно из правил игровой индустрии — никогда не говори никогда. У нас много идей и задумок. Однако мы их фильтруем и оставляем лишь те, которые сможем реализовать на высшем уровне.

Какой шанс, что вы вернетесь, например, к старым игровым циклам и сделаете что-нибудь про средние века или больших боевых шагающих роботов?

Все может быть. ■

В сиквеле дробление увеличилось и у каждой провинции оказалось столько соседок, что их могли атаковать аж с восьми направлений разом.

HEARTS OF IRON

Евгений Баранов

Почему после выхода в 2000-м первой **Europa Universalis** шведские мастера не стали зацикливаться на одной серии? Они делали сразу несколько и выпустили **Hearts of Iron** в 2002 году — именно тогда компания **Paradox** доказала, что не превращает все свои глобальные стратегии в вариацию одной.

«Стальные сердца» использовали только движок первой «Европы». Система дипломатии, торговли, отношений — все это заменили одним громоздким симулятором мировой войны с приятными деталями вроде промышленности и науки. С тех пор концепция Hearts of Iron неизменна: меньше слов, больше окопов, бомб, танков и намотанных на гусеницы кишок (в виде статистики, разумеется).

Такой подход казался бы грубым и топорным, но разработчики сумели создать убедительную мистификацию, заставить игрока поверить в масштабность происходящего. Hearts of Iron оперирует совершенно серьезными терминами — «организация», «боеспособность», все войска постоянно требуют припасов, без которых несут небоевые потери и вообще падают духом.

Каждая битва здесь это беспощадная драка двух калькуляторов, кидающихся друг в друга цифровыми эквивалентами таких привычных слуху вещей, как контратака, наступление, окружение. При расчетах учитывались самые незначительные факторы — скажем, дорожная сеть влияла на эффективность армий.

Конечно, первая часть была несовершенной, в ней была тонна недосмотров и лазеек, возникших от изобилия сложных механик. К примеру, дохленький истребитель с дырявыми крыльями запросто долетит из Сиднея в Лондон без посадки, а эскадрилья загруженных взрывчаткой бомбардировщиков без проблем доставит «гуманитарный груз» в самый глубокий тыл противника. Во всех своих играх Paradox занимается теперь устранением таких проблем и поиском удобных решений.

Hearts of Iron 2 считается эталоном глобальных стратегий про Вторую мировую. Масштаб увеличился, провинций стало больше, разработчики переписали систему технологий, поработали над экономикой. Война превратилась в занятие, требующее поразительной усидчивости, внимания и навыков логистики. 200 дивизий, за каждой нужно присматривать, следить, чтобы ее не «выбомбил» хитрый вражеский авиагений.

Деление на провинции в первом Hearts of Iron было столь грубым, что один лишь десант мог отрезать Апеннинский полуостров от Европы.

Приобрела еще большее значение инфраструктура. Так, авиация оппонента могла крошить бомбами дороги и пути сообщения, чтобы мы добирались до его позиций настолько долго, что организация наших войск падала до нуля и они в панике бросались отступать. Если, конечно, мы предварительно не позаботились о самолетах для контроля воздушного пространства…

Тысячи тактик, тысячи возможностей — по-настоящему они проявлялись только в сетевой игре, поэтому Hearts of Iron 2 стала прибежищем титанов от стратегии. В чемпионатах среди этих сумрачных дуче царит напряженное ожидание военной хитрости и противостояние экономик. Сможет ли ВПК Германии обеспечить столько субмарин, чтобы чертовы британские корыта трусливо прятались в сухих доках?

Победы там грандиозны, а поражения унизительны. Однако вторая HoI требовала такого напряжения извилин, что даже разработчики испугались и в третьей части ввели систему театров боевых действий — задали стратегию для всего фронта и упростили игру. Появились понятия «ширина фронта» (чтобы вся армия не стояла могучей плотной стеной на пятачке земли) и «национальное единство» (народ научился радоваться победам и огорчаться поражениям). Преобразования не помешали Hearts of Iron 3 стать хорошей игрой, хотя ортодоксы не приняли такого продолжения и остались там, где были, — с Hearts of Iron 2. ■

Ил-2 Штурмовик
Забытые сражения

Ян Трифонов

Только представьте битву между сотней «Мессершмиттов» и Ил-2 — и тогда, возможно, поймете, почему игра все еще на высоте.

Каждое пулевое отверстие и каждое повреждение уникально. Случай в честном поединке никто не исключает.

Игры серии «Ил-2» от Олега Медокса до сих пор считаются одними из самых глубоких и достоверных в жанре, это сложные и интересные авиасимуляторы. Сам «**Ил-2 Штурмовик**» не просто игра о сражениях времен Второй мировой. В ней на первом месте стояла техническая реализация, механика, без которой успешная симуляция поведения крылатой машины в воздухе просто не получится.

Каждая модель самолета воссоздана по реальным чертежам, включая архивные из разных НИИ. Разработчиков консультировали ведущие эксперты и бывшие пилоты, налетавшие не одну сотню часов, а то и участвовавшие в сражениях. Фундаментальность подхода к воссозданию боевой техники восхищает до сих пор. Поведение и особенности каждого самолета уникальны, даже магнитные компасы соответствуют оригиналам из конкретной модели! Симуляция поршневых двигателей в «Ил-2 Штурмовик» до сих пор остается непревзойденной — опять же, не без помощи экспертов и талантливых программистов.

На поведение машины в воздухе влияли десятки параметров. Яркость солнца, дождливость и облачность изменяли динамику полета не меньше, чем турбулентность. А если модели самолетов на одной той же скорости при резком повороте ведут себя по-разному, то это не техническая ошибка, а индивидуальные особенности каждого летательного аппарата.

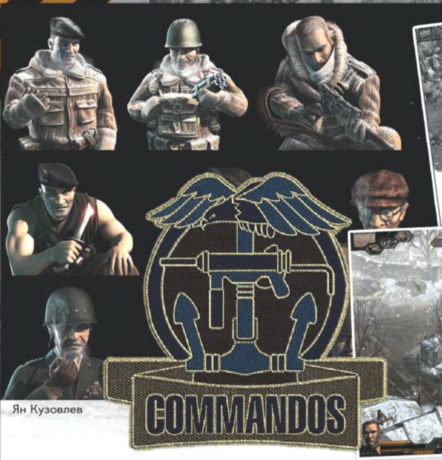
Прежде чем подниматься в воздух, нужно было детально изучить свою машину. Если не отслеживать показания приборов, велик шанс встретиться с грешной землей раньше срока. Для этого требовалось взлететь, что само по себе отдельная наука. Даже если пилот и взмывал в небо, то, как правило, спустя пару десятков секунд в панике врезался в ближайший холм. После того как игрок уже научился поднимать самолет в воздух, появлялись другие, более опасные угрозы.

В воздухе самолет могли уничтожить не только вражеские пилоты, но и всякие неприятные штуки вроде флаттера — это вибрация, которая возникает при критической скорости и разрушает конструкцию самолета. На фоне таких тонкостей реалистичная баллистика воздушного боя или детальная система повреждений уже не так сильно впечатляли. С другой стороны, одно непредсказуемое попадание в самолет пули или осколка могло полностью изменить поведение боевой машины. Внезапно заклинившие закрылки самолета, потеря маневренности — и вот игрок уже думал, насколько он беззащитен перед случаем. Мысли о фатализме возникали после того, как самолету повредили шасси: шансы успешно приземлиться стремились к нулю быстрее, чем реактивный истребитель Me.262 Schwalbe к американскому бомбардировщику.

Отдельный совет — попробуйте полетать с контроллером HOTAS (hands on throttle and stick), где есть отдельная рукоятка для управления самолетом, рычаг для двигателя и панель с педалями. Гарантируем, после шести часов, проведенных за HOTAS, да еще и с включенным реактивным моментом воздушного винта (а также другими малопонятными функциями), вы точно ощутите причастность к чему-то важному и масштабному.

Несмотря на высокий порог вхождения, «Ил-2 Штурмовик» вскружил голову не только требовательной аудитории симуляторов авиации, но и обычным игрокам. Полет и крылатые машины сразу же захватывают дух и надолго удерживают внимание любого неравнодушного к играм человека. Как результат, энтузиасты проводят тысячи часов в виртуальном небе… а потом пересаживаются за штурвал настоящего самолета.

Кажется, это лучшее, что может случиться с авиасимулятором про Вторую мировую войну. ■



Британский снайпер помогает удерживать штаб советских солдат.

Ян Кузовлев

Правила **Commandos** просты: несколько британских солдат с разными талантами должны выполнять диверсии в тылу врага — подрывать дамбы, уничтожать коммуникационные вышки, спасать пленников из тюрьмы. Между вами и успешно выполненной задачей — бесчисленные укрепления, блокпосты и военные базы, полные озлобленных фрицев. Объекты строго охраняются, часовые всегда настороже и присматривают друг за другом.

Трудности, впрочем, не останавливают неподготовленного игрока. С криком «Правда за нами!» мы решительно отправляем своего десантника «знакомиться» с вон теми мирно курящими гансами. Немцы дружить не хотят. Поднимается рев тревоги, из безобидных на вид домишек резво выбегают карательные отряды. Мамочки, как же их много! Все солдаты вооружены автоматами, и совладать с такой толпой не представляется возможным — диверсант не Рэмбо, его задача быть хитрым и скрытным, а не палить от бедра.

После позорной смерти перезагружаемся и начинаем заново, на этот раз более вдумчиво.

Для своего времени испанцы из **Pyro Studios** выступили с довольно смелым концептом: микс **The Lost Vikings** и **Metal Gear**, стелс-стратегия, в которой надо управлять не одним «сэмомфишером», а сразу несколькими героями с уникальным набором гаджетов и способностей.

Здоровенный десантник по прозвищу Мясник вырубает немцев ударом в челюсть и отвлекает зазевавшихся портативным радиоприемником. Снайпер забирается на телеграфные столбы, а его винтовка с оптическим прицелом может достать почти любого врага. Шпион ворует генеральскую форму, заговаривает зубы часовым и тихо травит неугодных ядом. Сапер обезвреживает мины и уничтожает взрывчаткой практически неуязвимую бронетехнику. С людьми подрывник расправляется бесшумно, без динамита, — просто раскладывает на маршруте патрульного громадный медвежий капкан и спокойно ждет.

Хитрость в том, что ресурсы у вашего отряда не бесконечны и у того же снайпера может оказаться всего лишь три-четыре патрона на дело. Решить, кому они будут предназначаться, учитывая сложность и насыщенность уровней, задача не из легких. Благодаря такому строгому разделению обязанностей и щепетильному дизайну (расположение каждого патрульного, кажется, выбирали всей командой разработчиков) каждый уровень походил на интересную задачку.

Перед игроком открывалась целая песочница, сложная система, которую нужно постепенно разбирать. Это, пожалуй, лучший пример стратегии-головоломки, в которой важно правильно расставлять приоритеты. Большинство интересных вещей происходило у игрока в голове, достаточно было внимательно следить за патрулями, выискивать в непробиваемой обороне слабые места. Это вовсе не значит, что Commandos была размеренной игрой, — зачастую оперативникам приходилось действовать молниеносно. Тут и стремительные перебежки, и укрывание трупов от еще живых часовых, и даже поездки на бронетехнике.

Достаточно серьезно серия изменилась к третьей части. **Commandos 3: Destination Berlin** была постановочной и вместе с традиционными миссиями-головоломками появились задания, в которых все просчитано за игрока. Например, сначала мы в Сталинграде обороняем штаб от немцев, потом устраиваем снайперскую дуэль в полуразрушенном городе — собираем амуницию с мертвецов и постоянно провоцируем немецкого стрелка.

Или как вам сценарий: отряд попал в плен, спасается бегством и внезапно оказывается… на улицах Берлина! Герои переодеваются в форму и не должны поднимать шум, иначе на звуки выстрелов сбежится весь город.

В Destination Berlin нашлось место и более агрессивным сценам. Например, десантник штурмует немецкие укрепления, а под его командованием несколько отрядов вовсю расстреливают фашистов в бункерах. Прятаться больше не нужно, стреляй от души. Была даже миссия на скором поезде, в которой отважные солдаты перебирались от одного окна к другому, как в **Uncharted 2: Among Thieves**.

Интересно, что один из геймдизайнеров называл предыдущие Commandos слишком однообразными, вроде как в песочнице-головоломке игрок большую часть времени не отдает приказы, а внимательно наблюдает за маршрутами патрулей и думает, кого бы убрать не поднимая шум.

Испанцы из Pyro Studios вдохновили других разработчиков — аккуратно избавляться от трупов и планировать каждый шаг приходилось за мужчин в трико (**Robin Hood: The Legend of Sherwood**) или ковбоев на Диком Западе (**Desperados: Wanted Dead or Alive**). Немного позже идеи Commandos разовьет студия **Best Way** в серии **«В тылу врага»**, где авторы сделают ставку не на уровни-головоломки, а на интерактивность игрового мира и зрелищные ситуации. Словом, подход Destination Berlin живет и здравствует. ■

В тылу врага

Ян Кузовлев

В кампании про Михаэля Виттмана формат сражений «один «Тигр» против пяти танков» становится привычным делом.

Дома можно поджигать и крошить фугасными снарядами. А вот церкви трогать не получится — они неразрушимы.

Полный взрывчатки грузовик лучше лишний раз не трогать — взлетит на воздух вместе с водителем.

На первый взгляд **«В тылу врага»** ничем не отличается от других военных стратегий. Танки стреляют, пехота прячется в кустах, в кампаниях разыгрываются известные исторические события.

Вместе с тем здесь повторяется ситуация с **Commandos**: под нашим контролем не всегда большой отряд, зачастую мы командуем двумя-тремя солдатами и, если повезет, танком, в котором сидит экипаж.

Вы постепенно зачищали карту, стараясь не лезть на рожон. Порой бронетехника даже оставалась позади — толковый оперативник с парочкой противотанковых гранат и снайперской винтовкой мог устроить гораздо больше проблем противнику, особенно если игрок проявлял смекалку.

Во второй части внимание с пары-тройки солдат сместилось на отряды. Подчиненные научились действовать автономно, появилось ощущение массовости, но принцип «В тылу врага» остался неизменным: вот здоровенная карта, твори на ней что хочешь. Учитывая, что любым юнитом в игре можно было управлять напрямую (перемещение — WASD, прицеливание — курсором мыши), подчас происходили крайне неожиданные и эффектные события.

Ничто не мешало взять технику или солдата под свой контроль и превратить игру в аркадный экшен. Геройствовать, конечно, не получалось — люди хрупкие, поэтому тактика чаще сводилась к аккуратным вылазкам и диверсиям, но иногда игра превращалась, натурально, в **Army of Two**. Солдат можно одеть в бронежилеты и каски, дать каждому по тяжелому пулемету и пустить зачищать улочку с двух сторон: пока один отвлекает внимание, другой подбирается с фланга и безнаказанно расстреливает врага.

Совсем весело становилось, когда получалось сесть в танк и переключить управление на себя. Окружение в игре было интерактивным, разрушить позволялось почти любой объект. Массивная броня крошила тонкие стены построек, сминала хрупкие автомобили. Экипаж строчил из пулеметов, противники паниковали, пытались хоть как-то остановить железного монстра и удачно ломали ему трак. Интересно рушились не только здания, у тех же танков была сегментированная модель повреждений: пушки приходили в негодность, гусеницы портились. В пустую машину, без топлива и боеприпасов, все добро приходилось носить вручную.

«В тылу врага» вообще отличалась от многих игр гибкостью механики и свободой самовыражения. Так, в одном из заданий два танкиста спасались из горящей машины и должны были прийти на подмогу десантнику, которого немцы всячески пытались выкурить из руин. Солдат занимал удобную позицию, окружить его не получалось, но долго герой бы не протянул.

По идее, танкисты должны спастись бегством, потому что к сгоревшему танку приближался отряд фрицев и бронемашина. Предполагалось, что они будут прятаться по кустам, потихоньку собирать оружие и затем начнут штурмовать руины — вдвоем против пары десятков немцев.

Как бы не так. Танкисты забрали ППШ и пару гранат у своих мертвых товарищей и устроили немцам засаду: паника, ругань, из бронемашины показал голову пулеметчик и сразу же получил пулю в лоб. Водитель занервничал, сам взялся за оружие и повторил ошибку своего товарища. Осталось совсем немного — наши герои угнали бронемашину, обогнули руины и сломали стену прямо за спиной у десантника. И все вместе, на глазах у удивленных фрицев, уехали в закат.

«В тылу врага» — одна из игр, где с механикой можно экспериментировать бесконечно. Траву на полях получалось поджигать. Из огромной береговой пушки разрешалось достать снаряд, еле-еле дотащить до полного немцев бункера и потом сдетонировать гранатой.

Развлечения со взрывчаткой достигали апогея в двух случаях: либо вы забрасывали в грузовик много-много взрывчатки и отправляли его знакомиться с танками, либо садились за «Катюшу», наводили орудие на противников и давали несколько залпов. Грохот, раскаленный металл, ни одной живой души. Мелкие шалости тоже никто не отменял: раскатистая пулеметная очередь, пуля задевает противотанковую гранату в руке у штурмовика… и вот от него ничего не остается, только кровавая дымка и клочья. Если уж и играть в войну, то пускай она будет подробной и интерактивной. ■

Блицкриг

Александр Пушкарь

Для своего времени «Блицкриг» выглядел потрясающе: спрайтовую графику успешно совмещали с воксельными моделями.

Советские танки идут на Берлин.

Первая часть «Блицкрига» вышла больше десяти лет назад и тут же оправдала свое название, мигом подмяв под себя практически пустую нишу стратегий в реальном времени по мотивам Второй мировой войны. Вялое сопротивление ей оказывали разве что серии **Close Combat** да **Sudden Strike** (в наших краях переведенная как «Противостояние»), но вскоре капитулировали. Звание «народно-любимой игры про войну» осталось за «Блицкригом».

Причин тому целое множество. Например, недюжинный реализм и внимание к деталям — над игрой работали фанаты-историки, и они ревностно позаботились о том, чтобы ТТХ всех войск соответствовали настоящим прототипам. На вооружении у них стоял девиз «если чего-то не было в жизни, то этого нет и в игре»: если уж снаряду Т-34 не суждено было пробить лобовую броню «Тигра» во время Второй мировой, то и в «Блицкриге» этого бы не произошло ни при каких обстоятельствах. А разновидностей войск в игре насчитывалось около двухсот (включая, кстати, такую экзотику, как бронепоезда), и все друг с другом как-то по-особому взаимодействовали.

Кроме того, в сражениях учитывался ландшафт: с холмов открывался лучший обзор, а из оврага невозможно было разглядеть, что творится наверху. Рельеф — по дорогам и твердой земле войска передвигались заметно быстрее, чем по снегу или каким-нибудь пашням. Только вот именно дороги, как правило, контролируются врагом в первую очередь, так что в девяноста процентах случаев приходилось искать объездные пути.

Сложность заключалась и в том, что на миссию обычно выделялась жалкая горстка солдат и техники, которой приходилось справляться с превосходящими силами противника. Чиниться и восполнять боезапас помогали захваченные склады, но окончательные потери в личном составе могли сделать задачу невыполнимой. Каждого солдатика приходилось беречь как зеницу ока, в том числе и потому, что в каждой миссии отряды набирают опыт, а потом вместе со всем набранным кочуют из миссии в миссию, с начала кампании до самого ее финала. Погибшие уносили с собой в могилу и звания, уступая место зеленым новобранцам с куда более низкими характеристиками.

Чтобы уберечься от потерь вообще, приходилось становиться дьявольски расчетливым стратегом и подолгу составлять планы сражений. Маневры, маневры и еще раз маневры, благо игра менее требовательна к микроконтролю, как может показаться на первый взгляд. В «Блицкриге» не приходилось аккуратно контролировать каждый танчик, совершая сотни кликов в минуту, достаточно было просто отдать приказ и наблюдать за тем, как войска его выполняют.

Угадали разработчики и с тематикой — нашему игроку тема Второй мировой исторически близка. И особенно когда главными героями оказываются не союзники, как в подавляющем большинстве зарубежных игр, а родные Советы. Впрочем, кампания за СССР была лишь одной из трех, но нетрудно догадаться, что у многих она числилась в самых любимых.

Для тех, кому оригинальных миссий оказалось мало, вскоре подоспели дополнения числом немерено. Одних только «Смертельных схваток» (ни к чему не обязывающих наборов миссий) в продаже появилось целых пять.

А через пару лет появилась и вторая часть — уже на новом движке, еще более красивая и насыщенная (только видов войск тут стало уже около трехсот), но при этом чуть менее богатая тактически: ТТХ техники усреднили в угоду балансу и в ущерб исторической достоверности. В погоне за массовым игроком игра почти потеряла свою главную, фирменную фишку — впрочем, в третьей части разработчики намереваются ее вернуть. ■

CALL OF DUTY

Геворг Акопян

Третья часть на PC так и не вышла, но никто по этому поводу сильно не расстроился: игру сделали на тот момент начинающие разработчики из Treyarch, а потому она заметно проигрывала предыдущим выпускам.

Мультиплеер был уже во второй Call of Duty, но стал по-настоящему популярным лишь благодаря Modern Warfare.

Осень 2003 года была богата на разного рода события: президентом Чеченской республики стал Рамзан Кадыров, Эстония с Латвией провели референдумы и решили вступить в Европейский Союз, Майкла Джексона впервые арестовали по известным подозрениям. Но для людей, которые знали, с какой стороны нужно подходить к компьютеру, важнейшим событием того периода стал релиз **Call of Duty**.

Покончив с прорывной **Medal of Honor: Allied Assault**, Джейсон Вест и Винс Зампелла покинули **2015, Inc.**, чтобы под крылом уже собственной компании создать главный шутер последующего десятилетия. Совсем скоро Call of Duty навсегда изменит развитие жанра, но в 2003 году об этом еще никто не знал — все просто радовались очередной хорошей игре о Второй мировой.

Call of Duty взяла за основу идеи Allied Assault и возвела их в абсолют. Это все еще был в первую очередь шутер, но шутер театральный. Вы отсиживались в канаве, то и дело выглядывая, чтобы припасть к прицелу (CoD — одна из первых игр, где при зуме вы смотрели на железную мушку) и убить пару фрицев из винтовки. Послушно кидали гранаты из почти бесконечного запаса. Искали аптечки. Но за этими привычными, во многом механическими действиями скрывалась нешуточная постановка.

Разработчики не стеснялись ставить перед миссиями усиливающие атмосферу сцены. Самый простой пример: отряд, подпрыгивая на ухабах, едет в грузовике на задание, выслушивая эмоциональный инструктаж незаменимого капитана Прайса (о да, усатый командир присутствовал в серии с самого начала).

На уровнях было полно деталей. Буквально в самом начале игры, после десантирования в Сен-Мерри, вы встречали союзника, задохнувшегося в стропах собственного парашюта, через секунду вырубали прикладом фашиста, неосторожно вышедшего отлить, а потом наблюдали, как один за другим приземляются ваши товарищи и начинают расстреливать дома, в которых засели немцы. В это время воздух расчерчивали снаряды, дружественные самолеты бомбили французскую деревню. Здания начинали гореть, раненые фашисты кричали, вы безжалостно дергали спусковой крючок.

Это сегодня бутафория войны кажется нам чем-то обыденным — все вокруг взрывается, над ухом стреляют, кто-то душераздирающе орет «В АТАКУ!»... подумаешь. А тогда мы не могли сдержать восхищение: я действительно поучаствовал в масштабном наступлении в заснеженном лесу; это я, расчищая путь пистолетом-пулеметом Шпагина, помог водрузить на Рейхстаг советский флаг; это я только что положил пару десятков самолетов из зенитки и переломил ход сражения.

Игра проходилась всего за пять, максимум шесть часов — для того времени просто неслыханная дерзость, а не хронометраж. Но сколько эмоций было в этих шести часах! Казалось, что круче никогда не было и быть не может, игровое сообщество только и говорило, что о Call of Duty и ее талантливых разработчиках. А они старались не зазвездиться и тихонько делали вторую часть, которая превзошла оригинал абсолютно во всем: повышенная концентрация событий, еще больше скриптов, больше взрывов и самовосстанавливающееся здоровье, подсмотренное у **Halo**.

Вы можете как угодно относиться к Call of Duty в ее нынешнем виде — называть попкорн-блокбастером для недалеких людей, дойной коровой или даже, извините, шутерком на вечерок. А можете любить за мультиплеер и напрочь игнорировать одиночную кампанию. Но нельзя отрицать — в мире просто не существует ни одной другой игры, которая с таким успехом упивается собственным безумием и вседозволенностью, зачаровывая миллионы человек. Ну а тему Второй мировой в шутерах после Call of Duty и вовсе можно считать закрытой. Лучше уже не будет. Да и не надо. ■

Геворг Акопян

BROTHERS IN ARMS

Не все знают, но под брендом Brothers in Arms вышла куча игр для смартфонов, и они на удивление приличные.

Шесть лет спустя Hell's Highway остается самым красивым шутером о Второй мировой войне.

Карьера Рэнди Пичфорда — одна из самых занимательных в игровой индустрии. Свою первую игру он написал в 11 лет на компьютере, который в свободное время собрал его отец, а став старше, Пичфорд подался работать... профессиональным фокусником в Голливуде. В суматохе «волшебных» шоу он провел примерно два года, прежде чем вновь обратился к своему детскому увлечению и не устроился в **3D Realms**, где приложил руку к **Shadow Warrior** и «атомному» изданию **Duke Nukem 3D** (1996).

Спустя пятнадцать лет уже собственная (и вполне преуспевающая) компания Пичфорда — **Gearbox Software** — возьмет под контроль разработку долгожданного продолжения **Duke Nukem Forever**, а еще через год выпустит сиквел к популярнейшей **Borderlands**. Но до всеобщего признания и коммерческого успеха разработчики занимались всем подряд — аддонами для первой **Half-Life** и ее переносом на PlayStation 2, портированием **Halo: Combat Evolved** и **Tony Hawk's Pro Skater 3** на ПК...

Избавиться от амплуа обслуги студии удалось только в 2005 году благодаря своей первой самостоятельной игре — **Brothers in Arms: Road to Hill 30**. Понимая, что бороться с **Call of Duty** и **Medal of Honor** на их же поле бесполезно, Пичфорд сотоварищи пошли другим путем — взяли за основу реальные исторические события, произошедшие с 101-й воздушно-десантной дивизией американской армии, придумали собственных персонажей и поставили с их помощью занудный драматический сюжет. А вместо оголтелого голливудского шутера устроили тактические перестрелки, с прятками за телегами и раздачей приказов подчиненным.

В вашем распоряжении поначалу был один отряд, потом два, а в некоторые моменты к ним ненадолго прибавлялся танк. Откровенно говоря, особой глубины управление отрядами не придавало. Большинство сражений неизменно проходило следующим образом: просите товарищей атаковать пулеметный дот, а сами забегаете с фланга. Или наоборот — ведете подавляющий огонь, а союзников направляете в тыл. Иногда открывался третий, самый ленивый вариант: вообще ничего не делаете сами, одним приказываете ударить в лоб, другим — со стороны.

Тем не менее после CoD и MoH даже такой скромный тактический размах в сочетании с хардкорностью производил удивительное впечатление. Враги убивали героя с нескольких выстрелов, по умолчанию в центре экрана не маячил прицел. Приходилось действительно выживать. Да, примитивными способами, но с шутера и взятки гладки.

Последовавшее следом не то дополнение, не то самостоятельная игра с подзаголовком Earned in Blood представляла уже гораздо меньше интереса, а вот **Hell's Highway** (2008), выпуск серии для PS3 и Xbox 360, породил много споров. Одним «Братья по оружию» нового поколения показалась лучшей частью серии и самым красивым WW2-шутером в истории (звание по сей день никто не оспорил), другим — устаревшей игрой на современной технологии. Правда же находится где-то посередине: это была действительно та же самая Brothers in Arms с дорогой графикой, но куда более увлекательная.

За несколько лет с релиза первой части разработчики заметно поднаторели в дизайне уровней, стали лучше писать диалоги и наконец-то осознали, что условности — это не всегда плохо. А мелкие детали вроде выцарапанного на ракетнице имени возлюбленной одного героя, которую он упоминает полигры, прибавили сюжету выраженный личный оттенок. Еще до выхода первой части Пичфорд говорил, что в разработке они сильно ориентируются на сериал Band of Brothers, но тогда мы ничего такого не заметили. И лишь к третьей игре в Gearbox поняли, как грамотно передать атмосферу маленького отряда, в котором все становятся друг другу братьями.

Впрочем, все это лирика. Взглянув на слабые продажи затратной в производстве игры, разработчики поняли и другую вещь: время умных шутеров о Второй мировой безвозвратно ушло. Или так и не наступило? ■

Геворг Акопян

Концепция Airborne замечательно выглядела на бумаге: игроку дают цели, а как их выполнять и в какой точке уровня десантироваться — его выбор. На деле же оказалось, что никакой свободы в игре нет, а как шутер она сильно уступала конкурентам.

С выходом Allied Assault у видеоигр наконец-то появилось свое «Спасение рядового Райана». И вновь от Стивена Спилберга.

В последнее время, после слабой **Airborne**, скучного милитари-перезапуска 2010 года и отвратительной **Warfighter**, о **Medal of Honor** принято говорить сплошь в уничижительных тонах. Некогда великая серия шутеров о Второй мировой сдулась, в определенный период приняв статус догоняющей, пока в позапрошлом году Питер Мур, главный операционный директор EA, и вовсе не объявил, что «бренд положили на полку» до лучших времен.

Однако вклад сериала в развитие индустрии и его почетное место среди игр о великой войне не способны перечеркнуть никакие третьесортные сиквелы. В самом конце девяностых, когда на ПК уже успела появиться прогрессивная **Half-Life**, а владельцы Nintendo 64 по несколько раз прошли потрясающую **GoldenEye 007**, на первой PlayStation тихонько вышла Medal of Honor и взорвала игровое сообщество. Больше двух с половиной миллионов копий, рейтинг в 87% на *gamerankings.com*, хвалебные отзывы.

Любопытно, что при своем ошеломительном успехе игра **DreamWorks Interactive** во многом не то что не превосходила — уступала конкурентам. После того как Valve показали всем, как должен выглядеть настоящий сюжетный шутер, разрозненные миссии Medal of Honor было сложно воспринимать. Слабая история особенно удивляла, так как игру придумал и написал сам Стивен Спилберг, годом ранее получивший «Оскар» за «Спасение рядового Райана». Не радовали и скромные по размеру уровни с удручающей графикой.

Тем не менее одного у Medal of Honor было не отнять: для своего времени и платформы она была на редкость аутентичной и живой. Враги отказывались послушно умирать от гранат — либо пинком ноги отправляли их в сторону, либо поднимали и швыряли обратно в игрока. Если у нациста на голове была каска, то от точного выстрела она с незабываемым звуком слетала, а противник секунду-другую не мог прийти в себя. По уровням тут и там были расставлены пулеметные доты, к которым можно было незаметно подобраться и устроить скромный вариант ада на земле.

А какие там были миссии! Раздобудь форму и документы вертлявого кригмарине, с их помощью бесшумно попади на военный корабль и переправься под прикрытием в Бремен, где производят секретные военные субмарины. Там проберись на ключевую подводную лодку, выйди на ней в открытое море, саботируй ее работу и выберись из люка, чтобы в распластанное на поверхности воды судно союзники могли зарядить ракеты. Да, все эти события тянули скорее на самостоятельные повести, а не главы целостной истории, но она Medal of Honor и не требовалась: благодаря богатству ситуаций и проработке мелочей ты действительно чувствовал себя тайным спецагентом, который едва ли не в одиночку выигрывал целую войну.

В этом плане Medal of Honor напоминала другое достижение Стивена Спилберга — киноэпопею про Индиану Джонса. Известный археолог тоже постоянно сражался с превосходящими силами противника, в том числе и с нацистами, но неизменно выходил победителем.

Через год EA закрепили успех оригинала достойным приквелом **Underground**, чтобы уже в 2002-м произвести новый прорыв — **Medal of Honor: Allied Assault**. Это одна из самых высоко оцененных игр для ПК в мире, которая ознаменовала собой новый стандарт качества для рельсовых шутеров. Да, в основе игра почти не изменилась, но каждый элемент механики был выполнен на недосягаемом уровне, а ключевые моменты навсегда врезались в память: снайперские дуэли в открытом поле под артиллерийским огнем, скрытное проникновение на военную базу зимой, вызволение товарища из плена в Северной Африке и, разумеется, высадка на пляж Омаха в Нормандии. Это сегодня мы от одного упоминания Омахи воротим нос, но тогда, двенадцать лет назад, это было что-то невиданное. Мы, раскрыв рты, метались вместе с сослуживцами от одного противотанкового ежа к другому, не веря, что такой уровень постановки возможен в видеоигре.

Всего через полтора года те же люди сделают первый **Call of Duty**, который навсегда изменит развитие жанра. Но в 2002-м не было более крутого шутера о войне, чем Medal of Honor. ■

ЖАНР СТЕЛС-ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ KONAMI
РАЗРАБОТЧИК KOJIMA PRODUCTIONS
МУЛЬТИПЛЕЕР НЕТ
ПЛАТФОРМА XBOX 360, XBOX ONE, PS3, PS4
САЙТ ИГРЫ KONAMI.JP/MGS5

НУЛЕВОЙ УРОВЕНЬ

МАКСИМ ИВАНОВ

ИИ В ИГРЕ НЕ СЛИШКОМ УМНЫЙ, НО ДОСТАТОЧНО УПЕРТЫЙ, ЧТОБЫ ЗАСТАВИТЬ ВАС ПОПОТЕТЬ.

На пути к релизу вокруг **Ground Zeroes** творились странные вещи. Началось все с большого двадцатистраничного превью в журнале Game Informer: автор издания долго и со вкусом описывал прелести игры, приводил выдержки из интервью с ее создателем, Хидэо Кодзимой, а в конце заявил, что прошел игру всего за два часа. Для **Metal Gear Solid** хронометраж смехотворный — один финальный ролик четвертой части длился около полутора часов, почти столько же, сколько и весь пролог **The Phantom Pain**. И вот тут понеслось! Журналисты словно открыли соревнование — кто быстрее пробежит игру и поставит ей самый низкий балл. Один лишь японский Famitsu удостоил новую главу шпионской саги оценкой 38/40. Gamekyo — 4/10. Examiner — 2/10, при этом время прохождения составило всего 25 минут. Вот тогда забеспокоились даже самые преданные фанаты — неужели Кодзима все-таки подвел?

В итоге дошло до того, что геймдизайнеру в социальных сетях пришлось объяснять, как нужно играть в Ground Zeroes: «Начните с основной миссии, затем перепройдите ее иным способом, на другом уровне сложности. Или же обратите внимание на побочные задания, которые вы открыли. Собирайте вещи, улучшения, сыграйте в специальные операции. Во время прохождения прослушивайте собранные аудиозаписи. Попытайтесь выбить 100% трофеев».

Тем не менее Кодзиме, по большому счету, не за что было оправдываться. Да, Ground Zeroes и вправду можно одолеть за какие-то полчаса, но важно не то, как быстро вы это сделаете, а то, какими способами. А вариантов, уж поверьте, тут бесчисленное множество, и уже этим новый MGS выгодно отличается от прочих стелс-экшенов.

ДИНАМИЧЕСКУЮ СМЕНУ ДНЯ И НОЧИ ИЗ GROUND ZEROES УБРАЛИ, НО В THE PHANTOM PAIN ОНА ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОЯВИТСЯ.

ЧЕРЕЗ БИНОКЛЬ МОЖНО НЕ ТОЛЬКО ОСМАТРИВАТЬ МЕСТНОСТЬ, НО И ПОМЕЧАТЬ ВРАГОВ. ПОСЛЕ «МАРКИРОВКИ» СНЕЙК БУДЕТ ВИДЕТЬ ИХ ДАЖЕ СКВОЗЬ СТЕНЫ.

ДУМАЕМ, ВЫ УЖЕ ПРОЧИТАЛИ ВО ВСТУПИТЕЛЬНОМ СЛОВЕ К ЖУРНАЛУ, ЧТО МЫ НАЧАЛИ ДОБАВЛЯТЬ В «ИГРОМАНИЮ» ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ. ПРЯМО СЕЙЧАС МОЖЕТЕ ВЗЯТЬ СВОЙ СМАРТФОН, СКАЧАТЬ ПРИЛОЖЕНИЕ (ПОДРОБНОСТИ СМОТРИТЕ НА ШЕСТОЙ СТРАНИЦЕ «ИГРОМАНИИ») И ПОСМОТРЕТЬ ВИДЕОМНЕНИЕ ПО ИГРЕ.

НА ВСЕ ЧЕТЫРЕ СТОРОНЫ

В рецензии на первый **Crysis** мы писали: «Свобода [тут] удивительным образом может обернуться скучнейшим броском через тропические лопухи и мошкару или сверхзвуковой перестрелкой среди крохотных покосившихся бунгало. Вас действительно никто не ограничивает в выборе средств, методов и подходов — левелдизайнеры практически ничего не решают за игрока, а скорее намекают на возможные варианты. Вместе с указанными возможностями игра периодически буквально взрывается ситуациями, в которые вы просто не в состоянии поверить — настолько это нехарактерно для всего, что мы привыкли видеть в современных шутерах». Так вот, все это в равной степени верно и для Ground Zeroes, разве что скучных ситуаций тут практически не бывает.

Главная прелесть нового MGS в том, что нам наконец-то выдали на руки все необходимые инструменты, чтобы воплощать в жизнь самые смелые идеи. Когда Кодзима говорил, что ориентируется на **Grand Theft Auto**, нам становилось по-настоящему страшно: ну как будет работать открытый мир в серьезной стелс-игре (**Assassin's Creed** все-таки немного про другое)?

Но песочница оказалась как никогда уместна. В игре доступна всего одна локация, по которой вы можете свободно перемещаться в любом направлении и использовать транспортные средства, территорию патрулируют недружелюбные солдаты с оружием в руках. Вроде бы ничего необычного и удивительного.

В начале миссии перед вами ставится определенная задача: устранить цель, найти спрятанный предмет, доставить пленника на вертолет — словом, привычные для MGS и других стелс-экшенов вещи. Но если раньше игры серии теснились в узких коридорах, а количество тактик и способов прохождения было серьезно ограничено, то теперь все наоборот. Кодзима торжественно вручает вам набор лопаток и ведерок, подталкивает к песочнице и отходит назад: вперед, веселитесь. А уж что вы там начнете лепить — дело ваше.

Свободой действий именно что упиваешься. Поначалу даже не верится, что вам не дают никаких подсказок и не диктуют четких условий. По сюжету вам нужно найти на территории вражеского лагеря знакомых по **Peace Walker** Паз и Чико — их заточил в плен новый главный злодей по имени Скаллфейс, человек с полностью обожженным лицом. А вот где искать подростков — вам никто не скажет, вас просто высадят на территории противника и заставят самостоятельно ориентироваться на местности. У Снейка есть карта, но от этого маршрут понятнее не становится. Где искать бедных узников? Кажется, в начальной заставке показывали клетку под открытым небом, в которой держали Чико, но где она расположена?

В итоге из-за отсутствия чисто игровых условностей начинаешь действовать совсем как в

С GTA НОВЫЙ METAL GEAR SOLID РОДНИТ НЕ ТОЛЬКО ОТКРЫТЫЙ МИР, НО И ВОЗМОЖНОСТЬ УГНАТЬ ЛЮБОЕ ТРАНСПОРТНОЕ СРЕДСТВО.

жизни, когда оказываешься в незнакомом месте: залезаешь повыше, оглядываешь базу при помощи бинокля, высматриваешь хоть какие-то ориентиры. Удивительное чувство! В реальном мире логичным шагом было бы порасспрашивать окружающих, но ведь Снейк оказался в тылу врага, поэтому информацию приходится выбивать силой: к горлу любого неприятеля можно приставить нож, и тогда он расскажет о чем-нибудь важном, намекнет, где держат пленников, проболтается о нахождении оружейного склада и так далее. Карта тут же обновится.

ХИТРОСТЬ — НЕ ПОРОК

Кодзима, в отличие от большинства современных геймдизайнеров, не держит свою аудиторию за дураков, не тычет носом в очевидные решения, не навязывает определенного поведения или стиля. У вас есть оружие, есть высокотехнологичные устройства, а главное — есть свобода. Пробуйте, экспериментируйте, изобретайте свой стиль прохождения: врывайтесь на территорию местной тюрьмы на БТР, расстреливайте охрану из ПВО, прокравшись противнику за спину, крадитесь и бесшумно оглушайте врагов… выбор за вами, все карты у вас на руках. Все, что попадется на глаза, разрешается использовать в своих целях; можно хоть сесть в бесхозный грузовик и начать неспешно разъезжать по лагерю, враги далеко не сразу поймут, что за рулем чужак (если, понятно, вы будете адекватно водить).

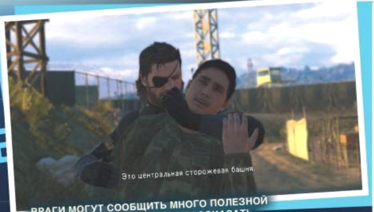
За это Ground Zeroes прощаешь даже то, что компьютерные болванчики по-прежнему ходят по одним и тем же маршрутам, не слышат, как вы громко плюхаетесь с наблюдательной вышки на асфальт, и иногда в упор не замечают ни вас, ни трупы сослуживцев, — черт бы с ним! Тем более что архаичные элементы рано или поздно канут в Лету. Кодзима отсечет их острыми геймдизайнерскими ножницами так же, как он избавился от других характерных для стелса условностей: пряток в тени, процента маскировки (раньше камуфляж помогал сливаться с окружающим пространством), радара с расположением врагов, картонных коробок, рациона (заменял аптечки). Ground Zeroes заставляет думать и планировать свои действия иначе, чем **Hitman** и другие представители жанра. Прежних шаблонов поведения совсем не хочется придерживаться — зачем, если можно придумать что-то новое, не упершись при этом лбом в «нельзя» и «так не получится».

Простой пример: Снейку необходимо устранить двух военных. Если поднять тревогу, они убегут и миссия будет провалена. На подступах к месту, где в последний раз видели одну из целей, туда-сюда расхаживает патруль, плюс — снайпер на вышке по соседству. Мимо обойти достаточно трудно: если не увидят охранники, камера уж точно засечет. Как поступить? Можно вернуться назад и обойти слева, но там еще больше охраны, да и дозорному на вышке заметить Снейка будет даже проще.

Вариантов много, вплоть до тихого устранения врагов при помощи CQC (особая техника рукопашного боя, придуманная Снейком и его наставницей Босс). Но мы решаем поступить умнее: прикручиваем к винтовке глушитель, прячемся в ближайшей охранной будке (она пустует) и, включив вид от первого лица, стреляем по камере. Противники начинают подозревать неладное и посылают бойца проверить, что же не так со злополучной техникой. Дожидаемся, пока

ОБРИТАЯ ПАЗ ИЗДАЛЕКА НАПОМИНАЕТ МАЙЛИ САЙРУС.

ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО СЕКУНД ВРАЖЕСКИЙ БТР РВАНЕТ И ВЗРЫВОМ УБЬЕТ ЛЕЖАЩУЮ ЗА ЯЩИКАМИ ПАЗ.



ВРАГИ МОГУТ СООБЩИТЬ МНОГО ПОЛЕЗНОЙ ИНФОРМАЦИИ — НАПРИМЕР, РАССКАЗАТЬ, ГДЕ НАХОДИТСЯ ОДНА ИЗ НАШИВОК XOF.

тот отрапортует по рации начальству о прибытии на место происшествия, и убиваем его метким выстрелом в голову.

Вскоре коллеги вновь пытаются связаться с наемником, но тот, естественно, не отвечает. Тогда штаб отдает солдатам, находящимся поблизости, приказ проверить чертову камеру — что с ней произошло и почему молчит патрульный? Ближе всех к выведенной из строя системе слежения оказывается тот самый снайпер, засевший на вышке. Он спускается, подходит ближе, и мы тут же реагируем — нажимаем на спусковой крючок заранее приготовленной винтовки, и бедняга падает замертво. Дальше все идет как по маслу — разбираемся с оставшимися патрульными (без рабочей камеры и человека на вышке это раз плюнуть) и выполняем заказ. В такие минуты чувствуешь себя настоящим гением тактики!

DIE HARD

Штука еще и в том, что теперь в MGS интересно не только прятаться, но и стрелять — игра это не поощряет (все убийства негативно отражаются на финальной статистике, чем больше «проступков», тем меньше наград вроде открываемых аудиозаписей, нового оружия и прочего), но вас больше и не бьют по рукам, если вам вдруг захотелось пустить кровь.

Наглядная разница: если раньше эпизоды, в которых без стрельбы никак нельзя было обойтись, невероятно раздражали (взять хотя бы финал третьей части), то теперь даже сцены а-ля **Battlefield** или **Call of Duty**, когда Снейк, сидя в вертолете, сначала поливает неприятелей шквальным огнем, а после выходит один на один с БТР, смотрятся весьма органично (к слову, сейчас мы описали одну из дополнительных миссий). Даже слоу-мо, которое включается при вашем обнаружении, чтобы вы успели пристрелить чересчур зоркого патрульного, не кажется чем-то пошлым. Кодзима осовременил не только ключевую идею игры, но и ее механику, и это одна из причин, почему песочница в Ground Zeroes работает, — останься Metal Gear Solid прежним, ничего бы не получилось.

Сендбокс-игры здорово характеризует количество невероятных историй, которые случаются за время прохождения. После пролога The Phantom Pain их у вас будет не одна и не две — десятки. Когда бежишь с Паз на руках и тебя преследует БТР, а ты, вместо того чтобы прятаться, садишься в соседний и разносишь все в пух и прах, дыхание перехватывает — такое раньше могло произойти в шутерах с открытым миром, но никак не в стелс-игре! А уж когда подбитая вами вражеская машина взлетает на воздух и из-за ее взрыва умирает Паз, которую вы оставили тут же, неподалеку, — теряешь вообще всякое ощущение реальности.

Или вот вы по-тихому взбираетесь на вышку, как вас внезапно замечает камера (расположена она весьма хитро, пока не окажешься внутри — не увидишь, так что если не знать о ней заранее, то попасться очень легко). Враги тут же принимаются вас искать, кто-то замечает тело своего товарища, снова приезжает БТР. Что же делать? Вертолет не вызовешь — собьют. Значит, нужно запрашивать посадку как можно дальше от эпицентра событий. Но ведь туда еще и добраться надо, а тут — танк под носом! Решаем рискнуть и, о чудо, натыкаемся на военный джип — прыгаем за руль и на всей скорости мчимся к месту эвакуации.

БТР, само собой, отправляется в погоню, из-за каждого поворота — стрельба, крики. Вертолет опаздывает — боевая машина противника уже практически настигла нас. Снейк едва-едва успевает вскрыть замок на двери защитной металлической решетки. В последнюю минуту заскакиваем в вертолет, по корпусу начинают стучать пули БТР, геликоптер резко кренится вниз, слышен лязг лопастей — повреждения серьезные. К счастью, пилот справляется с управлением и мы все-таки выбираемся с треклятой базы. Отпускаем геймпад, смотрим на свои трясущиеся руки, выдыхаем.

МИРУ МИР

Тем не менее важно понимать, что при всей инновационности Ground Zeroes ни разу не идеальная игра. Она достаточно короткая, хотя и не настолько, как ее описывала мировая пресса. И все-таки даже за две крупных кат-сцены Кодзиме удается вас удивить. Пусть его новая игра не может считаться самостоятельной — начинается она там же, где закончился **Peace Walker**, и,

ВОПРОС ЦЕНЫ

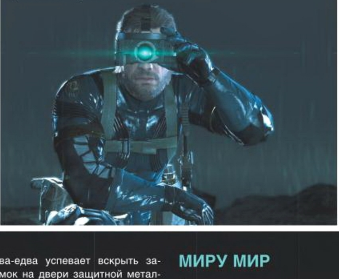
После того как выяснилось, что при желании основную сюжетную миссию в Ground Zeroes можно пробежать минут за десять, Кодзиму тут же принялись ругать и упрекать в излишней жадности: «Как, платить за короткую демку?! Никогда!» Среди недовольных оказались и журналисты, многие рецензенты существенно снижали оценку, посчитав ход Konami бесчестным (мы тоже не приветствуем такую схему распространения, но позвольте — каким образом цена влияет на впечатления от игры?).

Кодзима начал было оправдываться, мол, его команда не успевала доделать The Phantom Pain к появлению консолей нового поколения, а он не хотел, чтобы фанаты ждали еще целый год (в конце концов, после выхода Peace Walker прошло целых четыре года, а после **Guns of the Patriots** — все шесть лет). Но его, само собой, слушать никто не стал.

Масла в огонь подлили и местные распространители, которые, как и в случае с PlayStation 4, показали себя не с лучшей стороны и взвинтили цены — некоторые розничные магазины, пользуясь неосведомленностью рядовых покупателей, просят за новый MGS аж две с половиной тысячи рублей, что просто кощунство. Разочарованные потребители, ясное дело, первым делом обвинили во всем Кодзиму — откуда им знать, что дизайнер тут совсем ни при чем?

Официальная стоимость Ground Zeroes тоже не то чтобы радует: за версию для консолей прошлого поколения издатель требует 899 рублей, а для текущего — 1199 рублей. Впрочем, на PS3 и PS4 игру можно получить и другим, легальным, хотя и не совсем честным способом (нет, мы не о торрентах). На консолях **Sony** давно процветают коллективные покупки — это когда контент, приобретенный с одного аккаунта, нехитрым методом расшаривается на два других. Получается и дешево, и законно (несмотря на «обман», Sony не имеют права вас забанить).

Хотя тут, как всегда, есть и свои нюансы: играть одновременно с одного аккаунта вы не сможете, а трофеи будут «падать» на аккаунт покупателя. Таким образом, стоимость игры нужно делить на три, что по деньгам получается вполне приемлемо. Поэтому, если вы не готовы платить за новый Metal Gear Solid полную сумму, а ждать распродажу невтерпеж, вперед — в интернете полно пошаговых инструкций, посвященных шарингу игр на приставках PlayStation.



METAL GEAR SOLID: С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Пожалуй, один из самых часто задаваемых вопросов, связанных с Metal Gear Solid, звучит так: «А с какой игры нужно начинать?» Не стоит ориентироваться на цифру в названии — четвертый выпуск легендарной саги закрывает историю Солида Снейка, и потому новички едва ли разберутся, что к чему, — Кодзима не церемонится и по сто раз не разжевывает каждую деталь. Хронология серии сложна и запутанна: действие третьей части происходит до событий, описанных в MGS 1-2, а «тройку», в свою очередь, продолжают портативные Portable Ops и Peace Walker. Теперь же к спин-оффам для карманной приставки Sony прибавились еще и Ground Zeroes с пока не вышедшей The Phantom Pain.

Так что, если вы хотите познакомиться с Metal Gear Solid, начать стоит именно с третьей части. То же рекомендует и создатель серии. Впрочем, Хидэо вообще считает ранние выпуски сериала устаревшими из-за непривычного вида сверху и полагает, что новичков оттолкнет чрезвычайно неудобное управление и суровый японский геймдизайн. На своей страничке в Twitter он предложил сперва попробовать Snake Eater, а потом, если понравится, перейти к «четверке», что несколько странно, учитывая огромный разрыв в хронологии. Позволим себе не согласиться с мэтром — в оригинальный MGS и сегодня можно играть без особой боли (к слову, кат-сцены там срежиссированы ничуть не хуже, чем во многих современных AAA-проектах), а вот в продолжениях Кодзима добавил множество дополнительных стелс-элементов и сильно перекрутил механику. С чьей точкой зрения в итоге согласиться, решать вам.

Другая проблема — выбор актуальной платформы. Еще недавно для того, чтобы сыграть во все части Metal Gear Solid, требовалось буквально обложиться консолями: некоторые части были эксклюзивами для PlayStation и на устройствах конкурентов не выходили (любители продукции Microsoft до сих пор жадно облизываются в сторону Guns of the Patriots). Но после релиза **HD Collection** приобщиться к серии стало гораздо проще — отпала нужда возиться с эмуляторами, да и PSP теперь покупать ни к чему.

Вы можете спокойно насладиться переизданиями классики в высоком разрешении и на домашних консолях (PS3, Xbox 360), хотя, на наш взгляд, лучший вариант — приобрести сборник на PS Vita. В него не входит Peace Walker, зато MGS всегда будет у вас в кармане. Да и качество порта находится на очень высоком уровне: на OLED-экране приставки финальная сцена Snake Eater выглядит особенно впечатляюще.

Выбор в пользу «Виты» имеет и другие преимущества. Если идти по хронологии, не придется перескакивать через **Portable Ops**. Он, как и Peace Walker, идет на PS Vita без каких-либо проблем. К тому же в настройках портативной консоли можно поменять управление и повесить обзор камеры на правый стик (на PSP, напомним, аналог был всего один). То же верно и для первого Metal Gear Solid, играть в него на «Вите» — сущее удовольствие. Ну а если не хватит и этого, существует дилогия **Metal Gear Ac!d** и **MGS: Digital Graphic Novel**. Минус тут один: Guns of the Patriots все так же доступна только на PS3, на PS Vita ее не пройти.

Но что делать, если хочется поиграть в Ground Zeroes, а времени на прохождение всех выпусков серии не хватает? Если его нет совсем, стоит прочесть хотя бы краткую предысторию (ее можно найти прямо в главном меню). Но вариант этот, честно говоря, худший из всех возможных. Ground Zeroes и The Phantom Pain тесно связаны с Peace Walker, именно там дебютировали такие важные для Metal Gear персонажи, как Кацухиро Миллер, Хью Эммерих, Паз и Чико.

Если прочитать краткий пересказ событий PW в «Википедии», финал Ground Zeroes не вызовет у вас и половины эмоций, которые испытают те, кто посвятил многие часы развитию базы и прослушиванию природоведческих монологов Паз о флоре и фауне Коста-Рики. Притом события Peace Walker сильно переплетаются со Snake Eater, так что, опять же, начинать придется с «тройки». Пробежать обе игры можно очень быстро, главное помнить: Metal Gear Solid очень масштабная сага, и, как и в случае с объемными произведениями классиков, перепрыгивать главы или читать в сокращении — значит, лишить себя изрядной доли удовольствия.

по сути, не имеет собственной сценарной базы, а заканчивается клиффхэнгером, вышибающим из вас весь дух, — мало кто из разработчиков способен на такой уровень постановки, режиссуры, драмы.

Главная мысль, которая остается в голове после финала Ground Zeroes, — это как, черт его дери, теперь дождаться The Phantom Pain?! К слову, даже Скаллфейс, вопреки опасениям многих, оказался не обыкновенным дженерик-злодеем, как Джин из Portable Ops или Колдмен из Peace Walker, а весьма харизматичным противником, — обязательно послушайте его семиминутную исповедь, в которой он рассказывает о своей «человечности» и том, как получил страшные ожоги лица. Продирает, как говорится, до мурашек!

Но сюжет — это еще не все. Помимо основной миссии, вас ждут четыре дополнительные операции плюс одна секретная. Даже несмотря на то, что в игре всего одна локация, играть не надоедает. Мы потратили на новый MGS десять часов, но так и не выбили все ачивки, не собрали все девять нашивок XOF (их в начальной заставке выбрасывает из вертолета Скаллфейс), не перепрошли на высокой сложности все задания и не переслушали все аудиодневники.

Побочные миссии очень разнообразные, у каждой свой сюжет, да и сделаны они отлично — видно, что сил в них вложили не меньше, чем в историю спасения Паз и Чико. Чего стоит только задание с целью спасти важную персону, которой оказывается... сам Кодзима! После того как оба сядут в вертолет, Снейк наденет на геймдизайнера его фирменные очки, тот поднимет голову и, пристально гля-

ЕСЛИ НАЕМНИКИ ЗАПОДОЗРЯТ, ЧТО ЗА РУЛЕМ ГРУЗОВИКА СИДИТ ЧУЖАК, ТО НАЧНУТ ВАС ПРЕСЛЕДОВАТЬ, ЧТОБЫ УБЕДИТЬСЯ В СВОЕЙ ПРАВОТЕ.

дя Биг Боссу в глаза, скажет «What took you so long?», словно отвечая ему на сакральное «Kept you waiting, huh?». После этого Хидэо будет сидеть на главном экране спина к спине со Снейком. Восторг в такие минуты испытываешь неописуемый.

НЕ ЛОМАЕТСЯ

А теперь о менее приятных вещах. К сожалению, на Ground Zeroes плохо повлияло стремление **Konami** выпустить игру на максимальном числе платформ, отсюда и пропадающие тела врагов (если отстреливать противников по одиночке, трупы так и останутся лежать на месте, а если сразу положить с полдесятка, погибшие «испарятся» почти сразу), и отсутствие маломальской разрушаемости. Когда несешься на БТР, а тебя вдруг останавливает хлипкий забор, это как-то… обидно, что ли. Наверняка, если бы Кодзима и его команда ориентировались исключительно на приставки текущего поколения, Снейк был бы в силах разнести по кирпичику всю базу целиком. Вот тогда MGS стал бы еще увлекательнее. А сколько тактик можно придумать, ух! Но не в этот раз, увы.

Кодзима всегда был больше режиссером, нежели геймдизайнером, и потому иногда он принимал противоречивые решения (вспоминается сцена пыток из Peace Walker, где нужно было минуты три очень быстро нажимать одну и ту же кнопку). Так вот, для него Ground Zeroes — большой шаг вперед. Тут интересно стрелять, по-человечески реализованы чекпойнты на локациях (через небольшие промежутки игра автоматически сохраняет прогресс), а управление больше не вызывает желания вышвырнуть контроллер в окно.

Хотя иногда игра все-таки дает сбой. Так, в миссии, где Снейк должен уничтожить три ПВО, взорвать их нужно непременно в один заход, ни разу не умерев. Если же вас все-таки убьют, пусть даже после обезвреживания одной-двух пушек, все вернется на свои места: ПВО целы, начинать нужно сначала. Притом трупы врагов почему-то не исчезают, охранники поднимают тревогу и продолжают патрулировать территорию. А по какой, собственно, причине? Если ПВО в порядке, то и диверсий не происходило, так с чего бы взяться разбросанным телам? Впрочем, все это сущая ерунда и играть совершенно не мешает.

■■■

После Ground Zeroes не остается никаких сомнений, что The Phantom Pain станет для жанра тем же, чем в свое время оказался оригинальный **Metal Gear**. Если до этого в играх приходилось стрелять и вступать в открытый конфликт, то в игре Кодзимы от вас требовалось обратное — прятаться и быть бесшумным. Тогда, в 1987-м, первая часть масштабной саги заставила людей мыслить и вести себя по-другому. Вот и сейчас, спустя почти тридцать лет, MGS вновь проделывает с нами то же самое, — маэстро в очередной раз меняет законы жанра и подталкивает к новым экспериментам. ■

СОЛИДНАЯ
МЕТАЛЛИЧЕСКАЯ ШЕСТЕРНЯ

Когда Хидэо Кодзима выложил в свой Twitter скриншот главного меню Ground Zeroes с русскими надписями, многие обрадовались — до этого выпуски Metal Gear Solid переводились исключительно силами фанатов. К сожалению, радость оказалась преждевременной. Локализация вышла такого качества, словно ей занимались пользователи сайта ***notabenoid.com***, на котором кто угодно может переводить субтитры к любимым сериалам. В титрах указано, что русской версией заведовала некая Анна Филиппова, которая явно нередко прибегала к помощи Google Translate.

Еще до появления стартового меню вас порадуют надписью «Не выключайте система», а потом в глаза бросится некий пункт «Проигрывать записи», за которым кроется… статистика пройденных миссий: достижения, убийства, поднятые тревоги, общий ранг. Но это еще цветочки. Русская версия прямо-таки пестрит грамматическими, пунктуационными и стилистическими ошибками, которые встречаются в каждом втором предложении, и мы не преувеличиваем. Дальше — больше: «Do you copy?» силами Анны превратилось в «Ты копируешь?», «Don't you die on me!» в «Не умирай на мне!», а «This mission goes without backup support» в «Эта миссия проходит без резервной копии». Ну а когда «You will miss our guests» в субтитрах обернулось неожиданным «Ты скучаешь по нашим гостям», мы искренне смеялись всей редакцией — ну как так можно?

Но и это еще не все: по воле «переводчицы» прекрасная доктор Стрэйнджлав становится сначала мужчиной, а после меняет фамилию на Стрэнджлавер, Биг Босса же называют то Снейком, то Змеем. В локальный мем превратился и котенок по имени Термояд (в оригинале — Nuke). И таких перлов в игре — сотни. Если вы хоть чуть-чуть знаете английский, сразу же включайте оригинальную версию — избежите мозговых травм. Браво, Анна!

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✓
Легко освоить	✓

Дождались?

Короткая, но эффектная демонстрация того, что нас ждет, по слухам, уже в следующем году. Впечатляющий стелс-экшен с обновленной механикой, который толкает жанр вперед.

Геймплей	9
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,5

«Отлично»

СИГАБАТУЛИН АЛЕКСЕЙ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: Intel Dual Core 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5 2,8 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

ЖАНР Симулятор выживания

ИЗДАТЕЛЬ Bohemia Interactive

РАЗРАБОТЧИК Дин Холл, Bohemia Interactive

МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет

ПЛАТФОРМА PC

САЙТ ИГРЫ dayzgame.com

СОЦИАЛЬНОЕ ВЗАИМОУБИЙСТВО

В 2009 году отслуживший офицер новозеландской армии, а по совместительству продюсер в небольшой игровой компании **Sidhe** Дин Холл (ныне известный в игровом сообществе как Rocket) решил вернуться на военную службу. В армии Холла тут же определили в программу обмена опытом с армией Сингапура и отправили в тренировочный лагерь, находящийся в Брунее. Там всем участникам предстояло пройти курс выживания в диких условиях.

Курс этот, помимо того, что едва не стоил Холлу здоровья, а возможно, и жизни, подарил ему идею — создать военный симулятор выживания в экстремальных ситуациях. Руководство армии идею поддержать отказалось, и Дин принял решение заняться разработкой в одиночку. Попутно изменился и изначальный концепт. Будучи фанатом зомби-тематики, Холл решил добавить в проект живых мертвецов. Именно в тот момент зародилась идея игры, о которой сегодня слышали все, — **DayZ**.

Так как разработка большой и самостоятельной игры с нуля — непосильная задача для одного человека, было принято решение выпустить DayZ в виде мода, использовав ресурсы хардкорного тактического шутера **Arma 2** от **Bohemia Interactive**, а также дополнения к нему — **Arma 2: Operation Arrowhead**. Разработка была сопряжена с кучей трудностей, да и Холл не мог уделять проекту все свое время (основную работу никто не отменял), а потому процесс растянулся почти на три мучительных года. Дину пришлось многому научиться, он не спал ночами, но время и усилия полностью себя оправдали: когда в 2012 году DayZ увидел свет, в стане поклонников Arma произошел настоящий взрыв.

ПОД БЛЕСК СОФИТОВ

Вряд ли хоть кто-то мог предсказать, насколько ошеломительный успех ждет проект. Шутка ли, за четыре месяца с момента выхода в DayZ поиграло около *миллиона человек*, а продажи Arma 2 увеличились *в пять раз*. Холла незамедлительно взяли в штат Bohemia Interactive и пообещали поддерживать мод патчами.

Довольно быстро у DayZ появилось множество подражателей (подробнее о них — во врезке неподалеку). Кто-то позаимствовал лишь общую концепцию

Такая орда может стать смертельной угрозой даже для хорошо экипированной группы.

Наличие напарника здорово повышает шансы на выживание.

Огонь — отличный способ привлечь к себе нежелательное внимание. Старайтесь обходиться без лишнего шума.

Заросли деревьев могут как помочь избежать ненужного внимания, так и скрыть от вас надвигающуюся угрозу.

выживания, построив на ней собственный геймплей (к примеру, **7 Days to Die**), но один случай стоит отметить отдельно.

17 декабря 2012 года в сервисе Steam появилась игра **The War Z**. Помимо очевидной схожести в названии, проект тоже предлагал окунуться в мир, переживший зомби-апокалипсис. В описании говорилось о необъятном игровом мире, о возможности прокачки персонажа, а также о двух доступных режимах — нормальном и хардкорном. На деле же купившие The War Z пользователи обнаружили, что в игре всего одна карта размером в 72 квадратных километра, а никакой прокачки нет и в помине, равно как и хардкорного режима. Не говоря уже о том, что движок, как и почти все внутриигровые ресурсы, были позаимствованы из игры **War Inc**.

Разработчики сначала долго оправдывались, что игроки неправильно прочитали описание, но затем все-таки признали свою вину и пообещали все исправить «когда-нибудь потом». Valve такой ответ, судя по всему, не устроил, в результате уже через два дня, 19 декабря, игра была удалена из сервиса. Чуть меньше чем через год The War Z, правда, в Steam все-таки вернули, но ни новое название (**Infestation: Survivor Stories**), ни исправление самых грубых ошибок дело особо не поправили — игра так и осталась слабой поделкой.

Прежде чем соваться в незнакомое место, разумнее осмотреть его издалека. Для этого, правда, желательно обзавестись биноклем.

Прибор ночного видения — ценная находка для любителей ночных засад. И тех, кто старается их избежать.

Суровая реальность

Успеху DayZ можно найти много причин, но, пожалуй, главная из них — новизна ощущений. Сами зомби в видеоиграх — частые гости, и жанровый спектр проектов с их участием весьма широк. Хотите следить за увлекательной историей, не отвлекаясь на геймплей? Для вас есть **The Walking Dead**. Предпочитаете кооперативные шутеры? **Left 4 Dead**. Любите tower defense? Вам подойдет **Plants vs. Zombies**. А вот чего в видеоиграх до DayZ толком не было, так это полноценного выживания в зомби-апокалипсисе (**Dead Rising** и **Dead Island** не в счет — там survival-элементы реализованы весьма и весьма условно).

Не секрет, что многие из нас иногда задумывались о том, что было бы, случись нашествие живых мертвецов. И если Голливуд многие годы старательно романтизировал идею зомби-апокалипсиса, мира полной свободы и безнаказанности, где титульные герои — последняя надежда человечества, то DayZ довольно быстро опускает нас с небес на землю и показывает, как бы развивались события на самом деле.

Законы природы

Действие мода происходит на территории знакомого нам по Arma 2 государства Черноруссии. Забудьте о роли почти неуязвимого суперсолдата с арсеналом небольшой армии в кармане. Все ваши вещи в начале игры состоят из рюкзака,

пачки бинтов, обезболивающего и фонарика.

Первоочередными задачами становятся поиск еды и воды, чтобы не умереть от голода и обезвоживания, и поиск какого-нибудь оружия для самозащиты. Припасов, как водится, преступно мало, а потому зачастую приходится обыскивать буквально каждый встречный дом. Из-за этого остроумные игроки даже прозвали DayZ «симулятором обыска зданий», и в чем-то они, безусловно, правы, но именно в моменты обшаривания ветхих жилищ игра показывает себя во всей красе. Дело в том, что во время поисков, вы, вероятнее всего, натолкнетесь на других выживших.

Когда это происходит впервые, кажется, что тебе повезло: «Ура, сейчас мы будем бороться с зомби сообща!» Однако, поздоровавшись с кем-нибудь и получив в ответ пулю, вы быстро запомните простое правило: полностью доверять можно лишь себе.

Встречающихся здесь игроков можно условно разделить на три типа: первые попытаются убить вас ради забавы, вторые — ради ценного лута, третьи — из страха, что вы у них этот самый лут отнимете. Разумеется, бывают исключения, попадаются вполне дружелюбные люди, но статистика — вещь упрямая, так что палец с курка убирать не стоит.

Социализируй это

Все вышесказанное ни в коем случае не значит, что, зайдя в игру, стоит превращаться в законченного социопата и прятаться в кустах при виде других игроков. Рано или поздно вы столкнетесь с ситуацией, когда вам будет необходима помощь. Скажем, упали вы в обморок — напарник колет вам эпинефрин, умираете от голода — делится консервами.

Конечно, самый простой способ найти компаньонов — объединиться с друзьями, но вы всегда можете испытать удачу и довериться незнакомцу. Ваш покорный слуга, например, нашел несколько хороших напарников именно таким способом. Были, разумеется, и обратные примеры, когда новые знакомые просто-напросто стреляли в спину, забирали все припасы и исчезали в неизвестном направлении.

В подобном социальном взаимодействии и состоит основная прелесть DayZ. Пусть зомби по факту и являются основной угрозой, они довольно быстро отходят на второй план, еще раз подтверждая довольно популярную

ВЕРДИКТ

Делай как я

Главные подражатели DayZ

Rust

Игра от **Facepunch Studios**, создавшей знаменитый **Garry's Mod**. Разработчики изначально позиционировали **Rust** как клон DayZ. Со временем под влиянием Minecraft в игру добавили крафтинг, строительство зданий, охоту и другие механики.

Действие Rust происходит на острове, а основными врагами, помимо зомби и людей, являются дикие животные.

State of Decay

Однопользовательская sandbox-игра от молодой команды **Undead Labs**. В отличие от других игр нашей подборки, **State of Decay** фокусируется на выживании не одиночки, а группы людей во время нашествия зомби. Нашими основными занятиями становятся укрепление лагеря, добыча припасов, а также слежение за общим настроением выживших.

7 Days to Die

7 Days to Die студии **The Fun Pimps** следует по стопам Rust — игра вбирает в себя элементы как DayZ, так и Minecraft: исследуем мир днем, отсиживаемся в убежище ночью.

Убежище можно и нужно укреплять и окружать ловушками (на помощь приходит здешняя система создания предметов). Врагами, помимо зомби, являются представители местной фауны, а также враждебно настроенные игроки.

Fortnite

Про амбициозный проект от **Epic Games** известно немного. В игре будет разделение на дневную и ночную фазу. Днем вы исследуете мир, собираете припасы и укрепляете базу. Ночью игра превращается в ураганный шутер, где вы отстреливаетесь от волн зомби. **Fortnite** сделана на движке Unreal Engine 4 и должна выйти в 2014 году.

Human Element

Самый загадочный представитель нашей подборки. О новом проекте студии **Robotoki** (основана Робертом Боулингом, бывшим сотрудником **Infinity Ward**) известно очень мало. Центральной темой игры станет тот самый «человеческий элемент», то есть выжившие после зомби-апокалипсиса люди.

Human Element будет экшеном для ПК, мобильных устройств и консолей нового поколения. Также разработчики обещают выпустить приквел эксклюзивно для Android-консоли Ouya.

мысль, что во время зомби-апокалипсиса больше всего нужно бояться людей. Самое интересное, что в изначальной идее проекта подразумевалось, что игроки будут взаимодействовать, только чтобы помочь друг другу, ни о каком PvP даже речи не шло. Начав же играть, тестеры довольно быстро поняли, что самый простой способ добыть припасы — пристрелить того, у кого они есть. Получилась практически уникальная ситуация: концепт эволюционировал сам по себе. Дин Холл дал пользователям игру, правила которой они установили сами.

НА СВОИХ ДВОИХ

Важный элемент DayZ, не рассказать о котором нельзя, — транспорт. Площадь Чернорусии, на секундочку, составляет около 225 квадратных километров. Очевидно, что передвигаться исключительно пешком не самая удачная идея: то зомби догонят, то еда закончится. Поэтому целесообразно раздобыть транспорт, разновидностей которого в мире DayZ аж 28, от простенького велосипеда до военного вертолета.

Найти средство передвижения само по себе не проблема. Проблема — заставить его работать. Неполадки варьируются от простой протечки бензобака до отсутствия двигателя или колес. На поиски необходимых деталей, а также бензина и набора инструментов (без него ремонт произвести невозможно) порой тратится немало времени. Зато, сев, наконец, за руль, мгновенно осознаешь, что все труды были не напрасны. В машине (вертолете) мало того, что можно перевозить группу единомышленников, также весьма удобно хранить все, что не поместилось в рюкзак. Главное при этом — следить, чтобы заветный транспорт никто не угнал. Автор этой статьи, к примеру, однажды наткнулся на нескольких игроков, решивших зачем-то выйти из автомобиля и прогуляться. Автомобиль, разумеется, был немедленно угнан, а весь скарб из багажника присвоен другими игроками.

Порой внезапные встречи заканчиваются вот такой «мексиканской дуэлью».

Свет фонарика хоть и привлекает внимание, но необходим, если вы планируете дожить до утра.

■ ■ ■

Вас, возможно, насторожило, что мы ничего не сказали о сюжете или заданиях. Все очень просто: в DayZ их просто-напросто нет. Очнувшись на берегу, вы обнаруживаете, что игра не ставит перед вами никакой цели. Хотите охотиться на зомби или других игроков? Пожалуйста. Пытаетесь просто выжить и собрать припасов? Вперед. Думаете починить вертолет и взлететь? Попробуйте. Или, может быть, решили отправиться на север карты и узнать, что находится там? Дерзайте!

Поначалу кажется, что веселья при таком подходе можно не ждать, но на деле все выходит с точностью до наоборот. Каждое событие запоминается и становится маленьким приключением, будь то дуэль с неизвестным снайпером в лесу, побег от толпы зомби или попытка спрятаться с напарником от отряда мародеров, методично зачищающих город. Этим свойством DayZ напоминает великие серии **Fallout** и **The Elder Scrolls**, а также украинский **S.T.A.L.K.E.R.**, но если в перечисленных проектах ради приключений приходилось «убегать» от квестов, то здесь все гораздо проще: за отсутствием заданий вся игра превращается в набор неожиданных ситуаций. В этом заключается главная прелесть DayZ, и именно поэтому в нее до сих пор играют десятки тысяч человек. ■

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ

ПРОЕКТ, ЗАДАВШИЙ МОДУ НА ИГРЫ ПРО ВЫЖИВАНИЕ В ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИСЕ. ОТМЕТИТЬ DAYZ СТОИТ ХОТЯ БЫ ПОТОМУ, ЧТО СО ВРЕМЕН COUNTER-STRIKE ЭТО ПЕРВЫЙ СЛУЧАЙ, КОГДА ЛЮБИТЕЛЬСКАЯ МОДИФИКАЦИЯ ПРОИЗВЕЛА СТОЛЬ СИЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ НА ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ.

ГЕЙМПЛЕЙ:	9
ГРАФИКА:	5
ЗВУК И МУЗЫКА:	6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:	6

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ

DAYZ STANDALONE

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ АЛЬФА-ВЕРСИИ ИГРЫ

После ошеломительного успеха DayZ логичным стал вопрос — какова дальнейшая судьба проекта? Сам Дин Холл неоднократно заявлял, что подумывает о превращении мода в полноценную игру. Наконец, летом 2012-го, после короткого ожидания, Bohemia Interactive объявили, что вместе с геймдизайнером займутся разработкой самостоятельной версии проекта (дальнейшее развитие мода при этом почти полностью переходит в руки фанатского сообщества).

Альфа-версия игры появилась в сервисе Steam уже 17 декабря 2013 года в рамках программы «Ранний доступ». Похожая модель распространения была, например, у Minecraft. Суть в том, что люди, заплатив определенную сумму, фактически становятся участниками бета-теста, в ходе которого игра потихоньку превращается в коммерческий продукт. При этом цена для «простых пользователей», не захотевших покупать сборник багов и проваливающихся в текстуры объектов, после релиза может вырасти в разы.

Такая модель распространения удобна тем, что позволяет разработчикам получать как отзывы покупателей, так и их деньги на продолжение работы. Игроки, в свою очередь, испытывают радость от того, что вносят вклад в развитие любимого проекта и наблюдают за всеми этапами его создания.

ЧТО НОВОГО?

Первое, что бросается в глаза при запуске standalone-версии DayZ, — визуальная часть. Разработчики решили не менять движок Arma 2, но серьезно его доработали, благодаря чему игра выглядит гораздо приятнее, чем неказистый мод. Главная гордость обновленной версии — освещение; иногда хочется просто остановиться и наблюдать за тем, как лучи солнца пробиваются сквозь листву деревьев (догоняющие зомби, впрочем, довольно быстро приводят в чувство). Улучшилась анимация: персонажи двигаются вполне правдоподобно и больше не напоминают деревянных болванчиков.

Что касается физики, то здесь, увы, никаких сдвигов — ее как толком не было, так и нет. Вся мебель в домах приколочена к полу, а зомби, умирая, все так же нелепо падают на спину (небольшой совет: если монстр упал на живот, то весьма скоро он снова встанет).

Баллистика осталась на среднем уровне. Радости вроде рикошета пуль и поправки на ветер, а также продвинутое взаимодействие объектов, по обещаниям Bohemia, будут добавлены позже. Ну а пока разработчики больше заняты наладкой баланса, — учитывая достаточное число изменений в устройстве мира и геймплее, дело это нелегкое. Так, пушку теперь можно опустить в случае, когда не хочется тыкать ей собеседнику в лицо, а убирать боязно. На карте появилось много новых объектов, при этом заходить отныне позволяется почти в любое здание. Добавилась возможность комбинировать предметы в инвентаре.

Кровь теперь разрешают брать у других игроков или у себя, используя специальный медицинский набор (если в качестве донора выступает напарник, не забудьте удостовериться, что ваши группы совпадают; в противном случае исход будет весьма печален).

ОСНОВНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Так как игра находится на весьма ранней стадии разработки, нашлось место и множеству неприятных моментов. Например, все припасы на карте, будь то пища или оружие, генерируются сервером лишь при его перезапуске, который происходит в среднем раз в два-три часа. Нужно ли говорить, что уже через каких-то двадцать минут большинство зданий в игре полностью вычищаются особо проворными игроками? В результате наиболее частая причина смерти в нынешнем DayZ — банальный голод.

AI у зомби практически отсутствует, из-за чего они всегда стоят на месте и реагируют, лишь когда вы приблизитесь. Огнестрельное оружие в игре можно пересчитать по пальцам одной руки, а транспорта нет вовсе.

Ко всему этому прибавляется чудовищно нестабильная работа игры, о чем она, впрочем, заботливо предупреждает в самом начале, — готовьтесь к тому, что персонаж частенько будет застревать в стенах, падать сквозь пол, а иногда вы просто не сможете использовать предметы в инвентаре.

■■■

Безусловно, потребуется еще много времени, чтобы довести проект хотя бы до играбельного состояния, не говоря уже о финальной версии. Но при всем вышесказанном потенциал у игры огромный, да и патчи от разработчиков выходят довольно часто (в среднем около раза в неделю), что вселяет определенную уверенность в успех.

На сегодняшний день Standalone можно порекомендовать лишь энтузиастам, желающим поддержать команду Дина Холла, и тем, кто желает держать руку на пульсе проекта. Ну а игрокам, которые просто хотят понять, за что же публика полюбила DayZ, мы советуем сначала ознакомиться с модом (официально доступен в Steam), благо денег за него не просят — достаточно иметь Arma 2. ■

P.S. Не так давно Дин Холл сообщил, что до конца года планирует покинуть Bohemia Interactive и передать руководство разработкой DayZ в руки нынешней команды. Причин у него две: желание вернуться домой в Новую Зеландию, чтобы открыть свою студию и заняться другими проектами, а также уверенность в том, что дальнейшее его участие лишь повредит DayZ. «У меня всегда хорошо получалось идти на риск и убеждать остальных делать то же самое. — заявил Дин. — Но в команде не нужен человек, постоянно заставляющий всех прыгать выше головы. В какой-то момент я стану катастрофой для игры, по крайней мере в роли руководителя». При этом Холл дал понять, что в какой-то, пусть и в небольшой степени, будет оставаться вовлеченным в судьбу проекта.

Игра света, хоть и выглядит красиво, зачастую мешает ориентироваться во время погони.

Транспорта в игре пока нет, так что готовьтесь обследовать 225 квадратных километров Чернорусcии на своих двоих.

Советы новичкам

DAYZ

Первоочередная задача — найти какое-нибудь оружие (желательно огнестрельное), побольше еды и лекарств. Самый простой способ это сделать — наведаться в город и обыскать госпиталь, супермаркет и пожарную станцию. После этого из поселения лучше уйти, дабы не натолкнуться на других охотников за добычей.

Старайтесь не тратить патроны на зомби. Мало того, что на выстрелы сбежится подкрепление, так еще и другие игроки сразу узнают, где вы находитесь. От зомби хоть и сложно убежать, но вполне реально.

Так как большинство игроков начинает игру на юге карты, припасы там заканчиваются быстро. Логичным становится путешествие на север. Перед отправлением в поход не забудьте запастись едой и постарайтесь избегать дорог и больших поселков.

Не будучи хорошо экипированным, на военные базы и аэродромы лучше не соваться. Снайперы и отряды мародеров очень любят устраивать в подобных местах засады.

Самый худший способ показать свои мирные намерения — навести на другого игрока оружие. Верно и обратное. Если кто-то пытается привлечь ваше внимание, размахивая оружием, связываться с таким товарищем не стоит. За превентивный удар в этом случае вас никто не осудит.

DAYZ STANDALONE

В отличие от мода, в самостоятельной версии DayZ в начале игры у вас в наличии имеется лишь фонарик и батарейка, так что наряду с поиском припасов необходимо найти рюкзак. Гражданские модели часто встречаются в супермаркетах и жилых помещениях. Военные рюкзаки придется искать на пожарных станциях, военных базах или в тюрьме.

Если у вас кровотечение, а бинта под рукой нет — снимите с персонажа футболку и порвите ее на лоскуты.

В DayZ Standalone, в отличие от мода, некоторые консервы нельзя открыть вручную. Лучше всего воспользоваться открывалкой, но подойдет любой острый предмет — топор, нож, отвертка. Важно помнить, что при открытии банки топором есть шанс потерять часть содержимого.

Как бы вашему персонажу ни хотелось есть или пить, ни в коем случае не ешьте испорченные фрукты и овощи и не пейте антисептик. И то, и другое гарантированно приведет к смерти.

В DayZ Standalone появились группы крови. Это значит, что перед тем, как принять переливание от напарника, желательно узнать его резус-фактор. Сделать это можно при помощи специального прибора, часто валяющегося в больницах. Более простой способ восстановить кровь — найти пакет с физраствором.

Иногда довольно сложно определить, откуда ведет огонь снайпер. В таких ситуациях лучшее решение — переждать.

Тихие посиделки с новыми знакомыми отлично сближают. Почти S.T.A.L.K.E.R.!

ПОСЛЕДНИЙ КОМИКС-ГЕРОЙ

ГЕВОРГ АКОПЯН

САЙТ ИГРЫ
INFAMOUSSECONDSON.EU.PLAYSTATION.COM

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
SONY
РАЗРАБОТЧИК
SUCKER PUNCH
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PS4

Важнейший популяризатор гранж-сцены девяностых Курт Кобейн, великая песня которого (Heart-Shaped Box) звучит в финальных титрах **inFamous: Second Son**, чем-то напоминает ее главного героя Делсина Роу. Курт тоже вырос в паре часов езды от Сиэтла и до определенного момента занимался мелким хулиганством, пока, наконец, не открыл в себе «суперспособности» к музыке и не перебрался со своей группой в большой город, где принялся взрывать публику на андеграундных концертах. Главный нюанс здесь в том, что если Кобейн взрывал толпу в метафорическом смысле, то Делсин делает это буквально. Разумеется, если вы этого захотите.

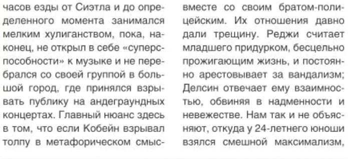
ДВА БРАТА

Молодой бунтарь живет в небольшой резервации акомишей вместе со своим братом-полицейским. Их отношения давно дали трещину. Реджи считает младшего придурком, бесцельно прожигающим жизнь, и постоянно арестовывает за вандализм; Делсин отвечает ему взаимностью, обвиняя в надменности и невежестве. Нам так и не объясняют, откуда у 24-летнего юноши взялся смешной максимализм, материально выражающийся в нелепых значках и модной шапке, но основные моменты можно додумать самому: успешный Редж явно всегда ставился Делсину в пример, тогда как младшему Роу были чужды навязываемые ценности. Ну а после смерти родителей, когда Реджи попытался взять на себя роль опекуна, между братьями окончательно произошел разлад.

Все меняется, когда во время очередной ссоры героев рядом с ними переворачивается фургон. Пытаясь спасти пострадавшего, который оказался беглым биотеррористом, Делсин случайно получает от него сверхсилу и теперь может просачиваться сквозь стены и недолго летать. Новоявленная «болезнь», как ее называет Реджи, в итоге сплачивает братьев и дает начало захватывающему приключению.

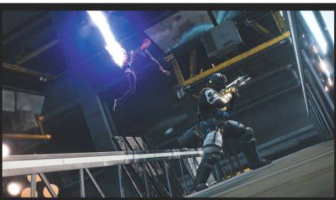
ХОРОЩИЙ, ПЛОХОЙ ИЛИ ЗЛОЙ?

Центральная идея inFamous осталась нетронутой: мы все так же сами решаем, каким образом использовать свою силу. Хотите стать героем? Устраняйте банды наркоторговцев, при возможности оглушайте, а не убивайте врагов, лечите раненых и рисуйте «добрые» граффити, поднимаю-



Отношение к той или иной силе постоянно меняется. Сначала кажется, что круче «дыма» ничего нет и быть не может, после появления «неона» способность кажется дурацкой и слабой, а через какое-то время вновь начинаешь осознавать все ее достоинства.

Положение красной и белой птиц на джинсовой куртке героя обозначает, какая из сторон «побеждает». В данном случае, как видите, Делсин немножко бандит. Картинку на куртке можно в любой момент поменять в главном меню.



С ударом с воздуха нужно быть осторожным, если вы отыгрываете героя. Чем дальше расстояние до земли, тем сильнее окажется ударная волна и тем выше вероятность, что вы заденете кого-то из мирных жителей.

Если «добрый» Делсин попадет врагу «дымом» в голову, того ненадолго хватит контузия и можно будет быстро вырубить его добиванием. А если «злой» — противника ждет мгновенная смерть.

щие дух сопротивления. Не интересно? Разносите все вокруг, деритесь с копами, разгоняйте пикеты, рисуйте «злые» граффити и бейте уличных музыкантов.

Никаких тонкостей или сложного морального выбора в inFamous нет и никогда не было, даже по сюжету ломать голову и мучительно решать, как поступить, здесь не придется. Это не **The Walking Dead**, где ты все время задаешься вопросом, как совершить поменьше ошибок и не угробить к чертям других персонажей. Несмотря на жизнерадостный визуальный ряд, изобилующий насыщенными цветами, по своей сути мир игры черно-белый — достаточно в самом начале решить для себя, хотите ли вы отыгрывать суперзлодея или супергероя, а дальше послушно выбирать «правильный» вариант.

Веселье весельем, но баланс тоже надо соблюдать: ни одна из способностей не позволяет бесконечно находиться в воздухе.

Простой пример из самого начала игры. Делсина допрашивает злодейка Августина и, пытаясь выбить из него признание, угрожает причинить боль его соплеменнице Бэтти. Вы можете как промолчать, при этом подставив старушку, либо сразу выдать важную информацию. По факту ничего не изменится, сцена все равно приведет к одному и тому же финалу, но в зависимости от решения вы либо сделаете шаг на пути к добру, либо завоюете ту самую дурную репутацию.

Репутация, в свою очередь, влияет на две вещи — набор ваших умений и доступные квесты. С последним все проще простого: отпетый злодей может выполнять миссии только «по-плохому», герой — «по-хорошему». Никаких срединных вариантов нет, и это, положа руку на сердце, облегчение. По своему содержанию Second Son — это классический выпуск комикса о сверхлюдях. Пускай *тяжелый моральный выбор* остается головной болью капитана Шепарда и сотоварищей, а мы и так найдем, чем заняться: огнем из пальцев пострелять, по небоскребам попрыгать.

Да и играть за персонажа, который ни рыба ни мясо, банально непрактично. Многие спецудары открываются, только если набрать определенный уровень репутации, а без них прохождение окажется куда труднее.

Персонажи и статисты на улицах при этом пытаются тем или иным образом повлиять на ваше поведение. То давят на жалость и просят не быть столь категоричным, то, наоборот, стараются спровоцировать на агрессию, проявляя открытую неприязнь. Из-за такого постоянного давления со стороны почти до самого финала ощущаешь себя героем известной песни рэппера Василия Вакуленко, в которой были такие строки: «Я очень злой, я очень плохой!» — «Нет, Ноггано, ты хороший!»

Авторы настойчиво, вот уже третью игру подряд, затрагивают тему классового неравенства. Она давно и прочно обосновалась в комиксах и кино (из ближайших аналогов — «Люди Икс»), в играх же с этим куда хуже. По сути, inFamous — единственный ААА-блокбастер на рынке, который в открытую говорит о дискриминации людей по определенному признаку (главная злодейка — натуральный Гитлер в юбке сразу на нескольких уровнях), о диктатуре, наркомании, уличных протестах и мятежах. Другое дело, что в игре, в которой можно летать и насылать на врагов плазменный дождь, политический подтекст и идеи социального неравенства сложно воспринимать.

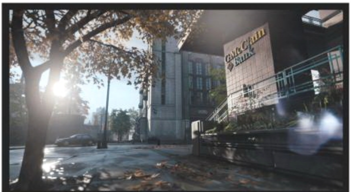
РАСЧИЩАЙ И ВЛАСТВУЙ

Структурно inFamous тоже мало изменилась, и это, пожалуй, главный ее недостаток. После пары хорошо поставленных сюжетных заданий следует «период затишья», вас предоставляют самому себе и просят зачистить несколько районов города от сил Департамента единой защиты (ДЕЗ) — организации, цель которой переловить всех Проводников и на веки вечные запереть в тюрьме Кердан-Кей. Таким образом, мы одновременно делаем услугу городу, захваченному военными, и прокачиваемся.

Чтобы захватить район на карте, нужно усилить в нем свое влияние, отыскивая тайных агентов ДЕЗ в толпе (привет, **Assassin's Creed**), уничтожая камеры слежения, вышки связи и энергетические генераторы, а потом дать финальный бой большой группе врагов (иногда к сражению даже присоединяются вертолеты).

При прочих равных нам было бы откровенно скучно заниматься ровно тем же самым третью игру подряд, но у Second Son есть ряд неоспоримых плюсов, которые вдохнули в старый концепт новую жизнь…

На нашей памяти это первая роль Троя Бэйкера (в числе прочих он сыграл Джокера в Batman: Arkham Origins и Джоэла в The Last of Us), в которой он действительно похож внешне на своего героя. Как и всегда, актер блестяще справился с поставленной задачей.



Впервые в серии действие разворачивается не в вымышленном городе, а в самом настоящем Сиэтле. Копия далеко не точная, но основные достопримечательности и архитектура «Джет-сити» переданы очень хорошо. Хотя чего тут удивляться — штаб-квартира Sucker Punch располагается всего в полутора часах езды от Сиэтла.

Если во второй части у героя был какой-то трезубец под напряжением, то Делсин предпочитает размахивать толстой цепью. Или же здоровенным мечом, если выбрать способность «гейм».

ТЫ ТАК КРАСИВА, НЕВЫНОСИМО

Прежде всего, давайте сразу разберемся со «слоном в комнате» — это действительно *очень* красивая игра. Даже в сотый раз впитывая энергию из неоновой вывески, не можешь оторвать взгляд от того, как грациозно светящиеся частицы переносятся в руку главного героя. Когда с крыши самого высокого небоскреба впервые окидываешь взглядом предзакатный Сиэтл, хочется нащелкать пару десятков скриншотов. Ну а когда мощнейшим армагеддоном, поднимающим в воздух людей, автомобили и другие объекты, обрушиваешься оттуда вниз — злорадно смеяться.

В рецензии на Grand Theft Auto 5 мы писали: «Новая GTA — как первые очки. Все вокруг было неясным и блеклым, но ты этого почти не замечал, настолько привык к размытости, а тут — раз! Все становится красочным и суперточным, тебе открываются детали, о существовании которых ты даже и не догадывался». Так вот, inFamous делает то же самое как минимум в визуальном плане, она задает новые стандарты для игр в открытом мире: нам еще не приходилось видеть в них настолько детальную архитектуру, настолько ослепительные спецэффекты, настолько потрясающее освещение и лицевую анимацию.

Помимо очевидного желания выжать максимум из железа консоли, Sucker Punch попытались оригинально задействовать геймпад PS4. Так, первым делом в игре вас попросят нарисовать граффити. Для этого нужно сначала перевернуть на бок DualShock 4, олицетворяющий баллончик с краской, и потрясти, пока из динамика геймпада не послышится характерный звук. Затем вы берете контроллер уже в две руки и, перемещая его в воздухе (в контроллер встроены датчики движения), наносите по трафаретам несколько слоев краски, при необходимости потряхивая баллончик. Со стороны может показаться, что это какая-то бессмысленная возня, но именно подобные мелочи в совокупности и дарят свежие ощущения, погружают тебя в игру. К тому же посмотреть, что получится у Делсина в очередной раз, всегда любопытно — отдельные рисунки вполне тянут на шедевры современного искусства, которые не стыдно поставить в один ряд с работами Бэнкси.

4X4

Еще один стимулятор, здорово ожививший геймплей, — это расширенный набор суперсил. Если в предыдущих играх Коул Макграт умел лишь поджаривать врагов током да кататься по проводам, то Делсин способен на куда большее. Дело в том, что он обладатель довольно редкого дара, позволяющего ему высасывать силы из других Проводников, — «губка», как выразился сам Рой.

По ходу игры герой получит четыре способности — «дым», «неон», «гейм» и «бетон». Независимо от выбора, базовые умения не меняются: вы сможете стрелять, драться в рукопашную, быстро перемещаться и высоко прыгать. Но, даже несмотря на общие моменты, геймплей с каждой силой разительно отличается.

Так, при выборе «дыма» вы не можете бегать по стенам и летать, зато в состоянии просачиваться сквозь некоторые объекты и подниматься на крыши зданий по вентиляции. «Неон» позволяет какое-то время палить по неприятелям в слоумо и забежать на любой небоскреб в считанные секунды. «Гейм» дарит возможность летать, становиться невидимым, вонзать во врагов цифровые мечи и насылать на них архангелов из популярной MMORPG. Наконец, «бетон» превратит вас в этакую помесь Рино из «Человека-паука» и Нечто из «Фантастической четверки»: каменный герой в состоянии быстро бегать, снося все на своем пути, и легче переносит ранения.

И это мы еще оставили в стороне суперудары (вспомните момент из трейлера, когда Делсин взмывает под небеса и ухмыляется в камеру, — это один из них), комбо и уникальные приемы для «плохого» и «хорошего» героя. В сумме все это богатство возможностей рождает десятки боевых тактик. В самом разгаре драки поняли, что долго не протянете со своими «бетонными» пулями? Быстро высасываете «дым» из горящей машины и убираетесь от врагов через вентиляцию. Хотите устранить как можно больше противников издалека? Выбирайте «неон» и отстреливайте гадов как из снайперской винтовки.

ДЕЛСИН, КОТОРЫЙ ЖИВЕТ НА КРЫШЕ

Третья причина, по которой игровой процесс Second Son доставляет такое удовольствие, тесно связана с боевой системой — это управление. Еще первую часть хвалили за отзывчивость,

Second Son может похвастать убедительным динамическим саундтреком, который в минуты затишья включает потрясающе душевный эмбиент, чьи переливы пробирают до мурашек, а во время боев он подзаряжает бодрыми рок-запилами.

но то, что Sucker Punch реализовали в новом inFamous, сложно передать словами. Персонажа буквально чувствуешь нутром, малейшее движение стика, мимолетное нажатие — игра чутко фиксирует каждое ваше действие, в точности воспроизводя задуманное. Если в Second Son тебя и убивают, то только потому, что ты принял неверное решение, а не из-за проблем с контролем. Пробежал по отвесной стене, отпрыгнул, бросил сверху пару гранат, обрушился на землю, ударил танк бластером, просочился в вентиляцию, на крыше отлупил врага цепью… И все это в течение каких-то 10-15 секунд.

Благодаря отточенному управлению перемещение по городу приносит сплошную радость. Ты не перелезаешь через заборы и не перемахиваешь с крыши на крышу, а устраиваешь какое-то сумасшедшее хореографическое шоу на высоте в полторы сотни метров. Когда-то конкурирующая с inFamous серия Prototype и близко не дарила таких ощущений.

■■■

Наконец, последний, но не менее важный плюс Second Son. Это очень выдержанная игра про супергероев со своим лицом. Вас вряд ли удивят какие-то сюжетные ходы, но все необходимые элементы хорошего комикса на месте, и они работают. Получение сверхспособностей, связанное с этим отвержение авторитетов, романтическая линия, месть, предательство, просвещение… Становление героя показано достаточно детально и, что самое важное, продолжается за рамками сюжетных роликов. Способность за способностью, удар за ударом вы вместе с Делсином привыкаете к своей новообретенной силе, становитесь все более опасным и проворным. Если в начале игры схватка с несколькими солдатами кажется серьезнейшим испытанием, то ближе к концу самодовольная ухмылка не покидает лицо даже в моменты, когда тебя атакует дюжина врагов с техникой и мини-боссами.

Делсина нельзя назвать жутко харизматичным персонажем — это заносчивый молодой парень, напоминающий Человека-паука из серии Ultimate, — но умело выстроенное повествование рано или поздно заставит вас вжиться в роль бунтаря. Расправившись с одной группой, хочется тут же подраться с кем-нибудь еще, а потом еще и еще. Механикой inFamous не получается насытиться, за игрой хочется проводить часы напролет. В контексте производимого эффекта особенно смешным кажется эпизод, в котором главный герой пытается убедить прожженного геймера-затворника Юджина, что тому не стоит вечно торчать дома в онлайновой RPG, что надо «выбираться на поверхность и жить по-настоящему». Ну что можно на это сказать?.. Как-нибудь в другой раз! Надо ведь еще перепройти игру на максимальном уровне сложности и выбить «платину»… ■

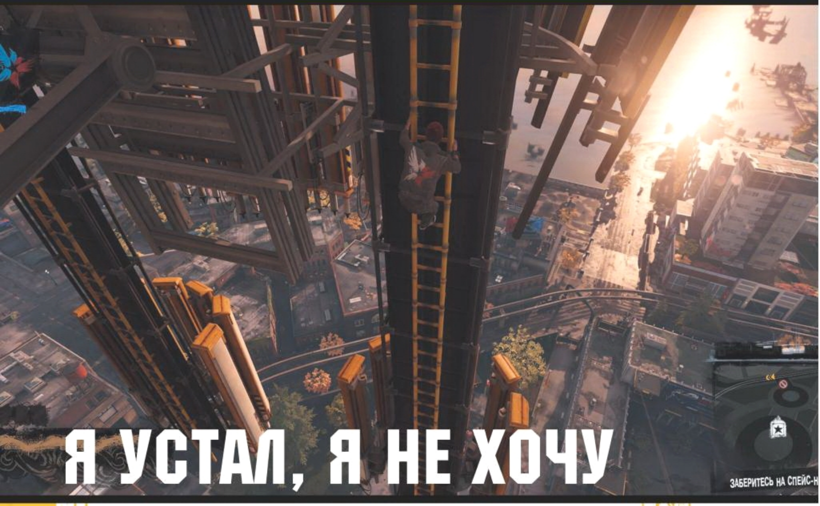
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✔
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✔
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✘
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✔

ДОЖДАЛИСЬ?

Первая полноценная игра нового поколения как минимум в технологическом плане. Не изменившись по своей сути, серия inFamous здорово преобразилась, подарив нам незабываемый опыт и уже точно одну из лучших игр 2014 года.

ГЕЙМПЛЕЙ	8
ГРАФИКА	10
ЗВУК И МУЗЫКА	8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	10

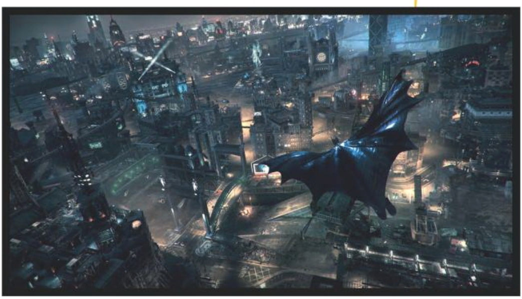
РЕЙТИНГ **8,5** «ОТЛИЧНО»



Я УСТАЛ, Я НЕ ХОЧУ

ПОЧЕМУ ИГРЫ С ОТКРЫТЫМ МИРОМ МОГУТ ВСКОРЕ СОЙТИ НА НЕТ

МАКСИМ ИВАНОВ

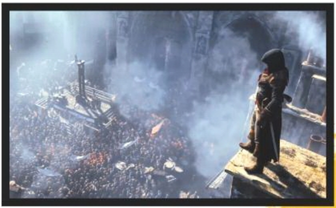


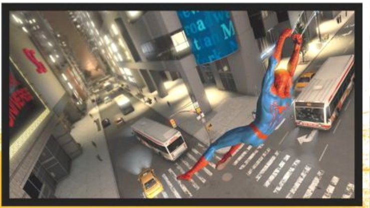
Когда на «Игромире 2013» мы общались с Колином Грэмом, главным аниматором **Watch_Dogs**, то спросили его, почему же современные игры с открытым миром так похожи друг на друга? Упомянули мы и **Batman: Arkham Origins**, ее авторы как раз позаимствовали у **Ubisoft** идею с вышками — по сути, те же точки обзора, только в иной интерпретации. Колин развел руками и пожаловался на текучку кадров, мол, новые студии (например, **Warner Bros. Montreal**, образовавшаяся в 2010 году) переманивают сотрудников французской компании, а те на новом месте продолжают заниматься все тем же — делать игры по схеме Ubisoft. И никто им слова дурного не скажет; смогли скопировать и утянуть ключевые элементы механики в свой проект — хорошо, нет — нужно «схантить» еще парочку специалистов.

Происходит это по двум причинам: а) ничего лучше, чем модель открытого мира на манер **Assassin's Creed**, до сих пор не придумали; б) она работает. **Black Flag** абсолютно справедливо получила звание «Конвейер года» в журнальных итогах года, но там же мы расписались в своем бессилии — да, устаревшая механика осточертела до животных колик, но даже если Ubisoft в этом году вновь продадут нам все ту же игру (а судя по слухам, даже две или вовсе три), то мы ее купим и вновь помчимся зачищать карту.

На вопрос, зачем он тратит так много времени на **Dota 2**, знакомый автора этого текста дал интересный ответ: «Ну, не знаю. А вот зачем люди курят? Ведь все же в курсе, что никотин вызывает рак и прочие страшные вещи, да и по карману бьет. Большинство смолит в силу привычки. Вот и я так же, для меня сыграть в «Доту» все равно что покурить».

С играми вроде Assassin's Creed или inFamous ровно то же самое. Second Son в плане открытого мира и квестов совсем не удивляет, не дарит новых ощущений. Вообще. По боль-





шому счету, это все тот же inFamous, что и три года назад, который, правда, еще сильнее стал похож на Assassin's Creed. Играть комфортно, приятно, и зачищаешь уже скорее не ради удовольствия (действия-то уже давно выполняются механически, на автомате), а в силу привычки — спасибо Ubisoft за многолетнюю работу с нашими мозгами.

Важен уже даже не столько процесс и то, интересно ли исследовать Сиэтл, сколько острая нужда в «дозе». Совершенно не имеет значения, насколько свежо и увлекательно выполнять бессюжетные задания, — уж поверьте, каким бы повторяющимся ни был геймплей, подсевшие игроки все равно освободят все до единого районы, просто потому, что из года в год этим занимаются. Почему у **Call of Duty** такие продажи? Отчасти потому, что игроки привыкли каждый год получать свою порцию «Колды», с Assassin's Creed — та же история.

Sucker Punch используют фирменные уловки Ubisoft, создавая иллюзию необходимости и полезности выполнения необязательных квестов. Хотите прокачать все-все навыки? Будьте добры — собирайте осколки, сбивая летающие дроны ДЕЗ, круша их базы и разнося блокпосты. Иными словами, вас обвивают крюками, давят на нужные точки, из-за чего возникает какое-то подростковое желание собрать все бонусы, освободить районы, выгнать мерзкую организацию из Сиэтла и выбить платиновый трофей. Притом на вопрос «А зачем?» ни мы, ни вы не в состоянии дать внятного ответа. Открытый мир при желании можно игнорировать, ничего от этого не теряя. Можно, но не получается: витающие в воздухе дроны (шанти) заставляют слома голову гнаться за ними на другой конец города.

Поймите правильно, inFamous очень хорошая игра — красивая, комплексная, злободневная, она с лихвой окупает свою стоимость. И в плане вовлечения игрока в процесс у Second Son все в порядке. Другое дело, что Sucker Punch, положа руку на сердце, схалтурили и ограничились стандартным набором развлечений: поиск и уничтожение скрытых камер Департамента единой защиты, охота на проводников-шпионов, освобождение попавших за решетку горожан, случайные разборки с наркодилерами и русской мафией (ну куда же без нее!). Разработчики добавили в Second Son даже захват фортов, элемент, который мы впервые увидели еще в Assassin's Creed 3: Делсин отправляется прямо во вражеский муравейник и раскидывает противников по углам, после чего открывается доступ к щиту с символикой ДЕЗ. Дальше Роу рисует на нем какое-нибудь эксцентричное граффити (например, широко улыбающегося осла) и звонит оператору с жалобой на «выскочку-биотеррориста». За юношей тут же высылают отряд (иногда с вертолетами), Делсин в очередной раз разделывается с пушечным мясом… вуаля, готово — район считается отбитым, солдаты с позором покидают территорию.

Да, играется очень динамично, но паттерн все равно приедается. Помните, как многие ругали оригинальный Assassin's Creed за однообразие? Игрокам в каждом городе перед убийством тамплиера-управленца приходилось выполнять одни и те же действия — подслушивать, выслеживать, красть. Рутина почти всегда была одна и потому утомляла. Теперь представьте, открытый мир в новом inFa-mous — это как оригинальный AC, помноженный на десять (в каждом районе вы выполняете все те же действия, раз за разом). Ubisoft в Black Flag попытались немного расширить знакомую формулу, добавив дополнительные сюжетные квесты (Кенуэй помогал ассасинам, которым из-за его проступка грозила опасность). В inFamous ничего такого нет.

Мы вот к чему. Многие играют в Assassin's Creed не только из-за сюжета, но и ради зачисток. И пока новые выпуски серии выходили раз в год, пресыщения не наступало. Но любая привычка, которая приносит удовольствие, пусть и сдержанное, запускает обратную реакцию, когда ее становится слишком много в вашей жизни. Взгляните на календарь релизов, запланированных на 2014 год: в мае нас ждет Watch_Dogs, осенью — сразу два Assassin's Creed, следом — **Batman: Arkham Knight** (ох, неспроста **Rocksteady** хвастаются тем, что Готэм вырос в пять раз по сравнению с **Arkham City**!). А теперь задумайтесь: если раньше «подсевшим» было достаточно «Ассасина» и плюс-минус одной игры в схожем формате, которая также зачищалась на сто процентов, то в этом году обязательных хитов будет в разы больше и их нельзя будет не только пропустить, но и не зачистить, — студии уже точат те самые крючья, чтобы вновь заставить вас синхронизировать вышки и тому подобное. Вот только процесс этот окончательно превратится в мучение, аудиторию затошнит от переизбытка. И начало этому процессу в новом поколении задал именно inFamous. ■

Олег
Уткин

ЖАНР
КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА (ККИ)
ИЗДАТЕЛЬ
ACTIVISION BLIZZARD
РАЗРАБОТЧИК
BLIZZARD ENTERTAINMENT
ПЛАТФОРМА
PC, IOS ANDROID
САЙТ ИГРЫ
EU.BATTLE.NET/HEARTHSTONE/RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
PENTIUM D ИЛИ ATHLON 64 X2, 2 ГБ, GEFORCE 6800 ИЛИ RADEON X1600 PRO
ЖЕЛАТЕЛЬНО
CORE 2 DUO 2,2 ГГЦ, 4 ГБ, GEFORCE GTX 8800GT ИЛИ RADEON HD 4850

HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT

В карты без дураков

Быстрая, захватывающая, непредсказуемая… кто бы мог подумать, что эти эпитеты применимы к коллекционной карточной игре! Многие привыкли ассоциировать жанр с посиделками увлеченных мужчин, выкрикивающих слова на каком-то непонятном языке. В **Blizzard** решили этот шаблон сломать, сделав нечто доселе невиданное — красивую, доступную, а главное, бесплатную ККИ для ПК и планшетов (версия для iPad появится уже вот-вот), понятную как школьнику, так и байкеру с пивным брюхом.

Прецеденты были и до этого, но одним не хватило лоска и бюджета (**Spectromancer**), у других все было в порядке с деньгами и вселенной, но не получилось превратить исконно настольную механику в динамичную компьютерную игру (**Might & Magic: Duel of Champions**), у третьих были проблемы с чем-то еще. И только Blizzard удалось избежать большинства ошибок предшественников.

Стоит ли говорить, что в первые дни после анонса ажиотаж вокруг **Hearthstone** был бешеный. Сайты, где раздавались ключи с приглашениями в бету, падали один за другим, не справляясь с потоками желающих. Сами ключи перепродавались наиболее предприимчивыми товарищами за несколько тысяч рублей и, что удивительно, все равно расходились влет, народ требовал еще. Как когда-то с **World of Warcraft**, Blizzard вновь стали своего рода первопроходцами, впустив на довольно закрытую территорию ККИ всех желающих. Так, работники нашей видеостудии, которые до этого никогда не играли в карточные игры и даже не проявляли к ним интерес, теперь абсолютно все перерывы проводят за Hearthstone, не отвлекаясь на обед.

Старые знакомые

В чем же кроется секрет привлекательности Hearthstone? В обезоруживающей простоте: у двух игроков есть по тридцать карт, и все, что нужно сделать, — снизить здоровье оппонента до нуля. Благодаря этому большинство матчей длится от пяти до пятнадцати минут, все зависит от вашего класса, колоды и, несомненно, удачи.

Всего в игре девять героев, у каждого из них есть особые умения. Гул'дан, он же чернокнижник, способен получать дополнительные карты в обмен на жизни; жрец, он же Андуин, может лечить себя и существ, лежащих на поле боя. Именно умения персонажей зачастую формируют стиль игры и, соответственно, набор карт в колоде. Если хочется закончить игру побыстрее, то имеет смысл в качестве класса выбрать охотника, если же нравится играть от обороны, то, скорее всего, наилучшим решением станет друид.

Карт здесь огромное количество, но запутаться в них не получится при всем желании. На каждой есть подробная информация о производимом эффекте. Раз написано «наносит три единицы урона всем персонажам», то так оно и случится, пострадают все. «Превращает существо соперника в овцу»? Получите, распишитесь. Вся соль в их применении. Вариантов может быть огромное множество: вы вольны запустить файербол в противника, в существо на столе или применить его на себя для получения определенного эффекта. Подобное разнообразие рождает кучу комбинаций и делает каждое сражение запоминающимся и неповторимым.

Собери их все

Карты в Hearthstone делятся на несколько видов: обычные, редкие, эпические и легендарные.

Часть можно получить, пройдя обучение. Все они будут базовыми, но без большинства из них настолько трудно обойтись, что, по

Залог успешного выступления на арене — грамотный подбор карт под конкретного героя.

Так выглядит альбом с картами. Страницы можно листать. Все как у настоящих коллекционеров.

Легендарная карта Рагнарос на первых порах будет к месту практически в любой колоде.

сути, туториал носит обязательный характер. Зато после такой школы жизни, приобретя необходимые навыки и карты, можно спокойно бросать вызов другим игрокам.

Режимов игры всего два: рейтинговые матчи и арена. В первом случае колода собирается из собственной коллекции, после чего стартует путь от самого низа таблицы результатов до звания легенды. Для многих это стало чем-то вроде негласного испытания: завоевать статус одним из первых и утереть нос тысячам других игроков. Долго радоваться, впрочем, не удастся — каждый месяц рейтинг обнуляется и восхождение приходится начинать заново.

Прямые трансляции сражений топ-игроков за звание легенды ежедневно собирают десятки тысяч человек, что прямым образом доказывает зрелищность игры и интерес к ней со стороны аудитории. У профессионалов можно поучиться грамотному составлению колод и различным тактическим приемам.

Второй режим во многом напоминает покер. Чтобы «сесть за стол», необходимо внести взнос в виде игровой валюты или кровных рублей из своего кошелька. После этого вас попросят выбрать героев и собрать колоду карт из случайных вариантов. Во многом исход матча определяет удача, так как в руках может оказаться как откровенный ширпотреб, так и набор из легендарных и эпических карточек — большое преимущество перед опытными игроками и просто-напросто гарантия победы, если оппонент попался зеленый.

Заход на арену длится либо до двенадцати побед, либо до трех поражений — тут уж все зависит от вас. Если выиграть хотя бы семь раз, то со всеми бонусами вам удастся выйти в плюс, отбив деньги за вход и получив набор из пяти случайных карт.

Помимо арены, достать новые карточки можно в местном магазине. Один пак стоит сто золотых. Если лень зарабатывать деньги в матчах, извольте снова ворошить заначку с кровными. Система монетизации, надо сказать, одно из преимуществ Hearthstone: внутриигровые цены в деревянном эквиваленте установлены вполне доступные. И если у вас нет желания трудиться над благосостоянием потом и кровью, процесс всегда можно ускорить. При этом баланс не нарушается: сколько бы денег пользователь ни заносил, ключевых преимуществ он никогда таким образом не получит. Секрет успеха — в знании карт, их взаимодействии друг с другом и грамотных ходах. Не редки случаи, когда игрок, имея на руках лишь базовый набор, подчистую разносил соперника с легендарными существами.

■ ■ ■

Такое чувство, будто Blizzard обладает эффектом Мидаса: все, к чему прикасается компания, превращается в золото. **World of Warcraft**, **StarCraft** и **Diablo** — все эти игры стали сверхпопулярными в своих жанрах, навсегда закрепились в истории индустрии и массовой культуре.

Помимо неизменно высокого качества, секрет Blizzard кроется в грамотном позиционировании. Освоиться в играх американцев может каждый, но только тем, кто потратит свое время и силы, откроется удивительная глубина — придумывать новые тактики в том же Hearthstone можно месяцами.

Безусловно, игра не без изъяна. Здесь нет кампании, в клиенте игры нельзя смотреть трансляции (будьте добры, отправляйтесь на *twitch.com*), нельзя устроить турнир, нельзя отследить статистику, нельзя посмотреть повтор боя. Но мы не сомневаемся, что новый функционал появится в будущем. Благо формат игры позволяет ее модернизировать сколько душе угодно, было бы желание. Нельзя не отметить и тот факт, что Hearthstone все активнее ступает на территорию киберспорта и, вполне возможно, на ней задержится. Благодаря динамике и фактору случайности как зрелище она привлекает множество зрителей. Казалось бы, на что тут смотреть? Карточки и карточки. Тем не менее проводимые Blizzard турниры неизменно пользуются высоким спросом, а на последнем фестивале BlizzCon был выявлен первый официальный чемпион среди игроков.

В скором времени разработчики обещают добавить в игру сюжет, новые обличия для героев, разнообразить внешний вид карт… в общем, сделать все необходимое, чтобы превратить уже сегодня отличную игру в несокрушимого титана жанра. Если вы до этого со скепсисом относились к карточным играм, то пора с ним распрощаться: попробуйте Hearthstone, велик шанс, что перерывы на обед в следующие несколько месяцев вы будете проводить именно за ней. ■

■ Реиграбельность
Классный сюжет
■ Оригинальность
■ Легко освоить

ДОЖДАЛИСЬ?

Blizzard вновь показали всем, как надо делать классные игры. Hearthstone поощряет экспериментаторство и гибкость: за простой концепцией лежит широчайший тактический размах, осваиваться в котором можно до бесконечности.

Геймплей:	9
Графика:	9
Звук и музыка:	9
Интерфейс и управление:	9

РЕЙТИНГ

9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО

АЛЕКСЕЙ СИГАБАТУЛИН

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ?

ЕСЛИ ПОСЛЕ HEARTHSTONE ВЫ ЗАИНТЕРЕСОВАЛИСЬ ЖАНРОМ, ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА СЛЕДУЮЩИЕ КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

MAGIC: THE GATHERING ONLINE

В 2000-м студия **Leaping Lizard Software** решила выпустить легендарную **Magic: The Gathering** в формате онлайн-игры. Создатели оригинальной карточной версии — **Wizards of the Coast** — к идее отнеслись скептически, посчитав, что систему MTG вряд ли удастся перенести на мониторы компьютеров в должном виде. Однако вопреки сомнениям игра добралась до релиза и вот уже одиннадцать лет занимает важное место в структуре доходов компании: по заявлению менеджмента, онлайн-версия «Магии» приносит от тридцати до пятидесяти процентов общей прибыли, генерируемой серией.

В Leaping Lizard не стали экспериментировать с механикой. По сути, MtG: Online — это полная копия настольной версии. Колода состоит из 60 карт, в ней есть заклинания, существа и карты земли. Во время матча на руках — всего 7 карт, и среди них обычно несколько «спеллов» и пара «земель». Земля сразу выкладывается на стол для генерации маны на заклинания, и в этом главное отличие MTG от Hearthstone: в игре Blizzard ресурс накапливается автоматически. Здесь же не редка ситуация, когда в колоде хватает мощных «спеллов», а маны на их выполнение — ни капли. Опытные игроки называют такую ситуацию mana screw.

POKÉMON TCG ONLINE

Если фэнтези-тематика вам не по душе, есть смысл обратить внимание на **Pokemon Trading Card Game Online**. Игра основана, как вы уже догадались, на популярной вселенной карманных монстров и является онлайн-адаптацией своего карточного предшественника.

Партии в Pokemon TCG, как и бои тренеров в сериале, проходят один на один. Основная задача — нокаутировать всех покемонов противника.

Игровые карты делятся на три основных типа — тренерские, карты энергии и покемонов (также существуют карты, объединяющие в себе два типа: например, «ископаемые» содержат в себе покемона и тренерскую).

В целом игра проста в освоении, но, если вы захотите достичь вершин мастерства, придется долго корпеть над выведением удачных комбинаций и тактик. Если в свое время вы смотрели мультсериал, считайте, что владеете преимуществом: наверняка быстро вспомните имена и сильные/слабые стороны основных покемонов. Ну а если не смотрели — ознакомьтесь! Он хороший.

SPECTROMANCER

Среди других ККИ Spectromancer выделяется благодаря наличию сюжетной кампании и особой системы боя. Сражение происходит следующим образом: каждому игроку выдается открытая колода из 20 случайных карт, среди которых присутствуют карты заклинаний и существ. Последние нужно поместить в каждую из шести ячеек на игровом поле, чтобы они атаковали вражеские карты, расположенные ровно напротив. Если же ячейка противника пуста, то урон будет наноситься магу противника, уничтожение которого и является основной задачей.

Сюжет в Spectromancer до безобразия прост (начинающий волшебник на пути к могуществу) и подается исключительно с помощью текста, но и этого достаточно. В сетевых сражениях вы часто будете попадать в непростые ситуации (герой неожиданно лишился почти всей магии или вы натолкнулись на оппонента, у которого гораздо больше здоровья), а кампания с ее разнообразием боевых условий — хорошая школа.

BERSERK ONLINE

Знаменитая ККИ «**Берсерк**» по вселенной и персонажам Ника Перумова в свое время наделала немало шума на отечественном рынке. Еще бы! Мало того, что это была одна из первых российских коллекционных карточных игр, так и по качеству мало чем уступала своим зарубежным конкурентам.

С онлайн-версией решили не заморачиваться и сделали ее полностью идентичной бумажной — что, в принципе, правильно. Правила стандартные: определяем очередность хода, выбираем «руку» из 15 карт и лупим оппонента всем, что есть (не забывая думать, конечно же).

Игра условно-бесплатная. Вначале вам дают подарочный бустер, после чего остальные карты вы либо медленно собираете сами, либо «заносите реал» и сразу покупаете сильную колоду.

Единственная, по сути, проблема «Берсерка» — графика. За прошедшие с релиза девять лет она ничуть не похорошела. Не фатально, но после Duel of the Champions или того же Hearthstone хочется большего.

ЖУРНАЛ ИГРОМАНИЯ

Теперь и для планшетов Android!
Ищи **бесплатное** приложение
в GOOGLE PLAY.

Загрузите в Google play

Загрузите в App Store

WWW.IGROMANIA.RU/MOBILE

ЯН КУЗОВЛЕВ

ЖНЕЦ АРТЕФАКТОВ

Diablo III: Reaper of Souls

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Pentium D 2,7 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Dual Core 2,4 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

ЖАНР
Ролевая игра, roguelike
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
Blizzard Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox One, PS4
САЙТ ИГРЫ
eu.battle.net/d3

Крестоносец держит в одной руке необъятный щит, в другой — увесистый цеп, который через секунду направляет в череп сатане. Воин света врезается в толпу на пылающем скакуне, взмывает в воздух, словно супергерой, и приземляется на чертей с сокрушительной силой. Кости разлетаются в стороны, один из рогатых рассечен на две части — борьба со злом в Diablo 3 никогда не прекращается.

Казалось бы, Диабло повержен, а Санктуарий все равно под угрозой. Ангел смерти Малтаэль решил избавить мир от скверны максимально эффективным способом — немного поколдовать над камнем души и полностью очистить людей от зла. Последствия от такой чистки, правда, будут страшными — все погибнут. Ну а что, зато покой воцарится: некому будет откручивать рога демонам, да и вся чертовщина мигом пропадет.

С небес на землю

Новый акт, Вестмарш, выглядит мрачно и чем-то похож на самое начало Diablo 3, разве что вместо соборов и склепов мы спускаемся в просторные подземные захоронения, осторожно пробираемся через болото и рвем глотки всяким чертям где-то на небесах, на поле вечного боя. Более приземленные места, впрочем, запоминаются намного сильнее, особенно огромное кладбище и гробница-лабиринт с узкими коридорами, которая кишит ордами жуков-скарабеев.

Где-то Reaper of Souls цитирует классику. Например, на болотах нужно искать специальные алтари и сверяться с символами для того, чтобы войти в правильные катакомбы, — привычное дело, прямо как во втором акте Diablo 2.

На крупных уровнях есть небольшие локации, где зачастую разыгрываются отдельные сценарии. Так, можно легко пропустить побочную линию со свержением местной власти в Вестмарше и не встретиться с мини-боссом. Локации в акте постарались как можно больше разнообразить, и даже совсем необязательные к посещению места выглядят здорово — особенно подземелье под городом. Там удобно расположились печи, в которых сжигают трупы. Враги, впрочем, гореть не хотят и скорее откусят что-нибудь вам, чем согласятся на принудительное кремирование.

Комбинации монстров выглядят интересно: чудовища скомпонованы таким образом, чтобы дезориентировать, отвлечь или замедлить героя. Толстые проклятые серафимы замораживают землю под ногами. Другие жнецы создают вокруг себя густую, как кисель, ауру. Какие-то твари призывают на подмогу толпу нежити. Гигантские чудовища одним хлопком оглушают героя.

Что же до боссов, то сражение с Малтаэлем обставлено намного интереснее, чем битва один на один с Диабло в финале третьей части. Во многом потому, что боевая арена здесь в несколько раз меньше, а злодей атакует не только напрямую, но и контролирует пространство вокруг — насылает вредоносный туман, бьет магией, захватывающей обширную площадь… Под таким давлением волей-неволей стараешься держать дистанцию, при этом сам ангел смерти почти никогда не дает вам выдохнуть, постоянно пытается подойти поближе и как следует приложить героя костлявой рукой.

Нет покоя героям

Чтобы получить от аддона максимум, настоятельно советуем играть за крестоносца, нового персонажа. Воин света хоть и кажется крепким, но зачастую ощущается скорее чародеем в многослойной броне. У героя есть неплохой талант к контролю толпы — например, крестоносец может заставить лезущих отовсюду тварей застыть на месте на несколько секунд. Способность начинаешь по-настоящему ценить в кооперативе на высоком уровне сложности: когда ты на последнем издыхании останавливаешь кучу врагов, а товарищ быстро насылает на уродцев метеоритный дождь, то кажется, что круче вас напарников просто нет.

Старых персонажей, впрочем, тоже не обделили вниманием. Во-первых, максимальный уровень подняли до семидесятого, во-вторых, систему «совершенства» переиначили — теперь в игре, по сути, нет высшей планки. Набрав 70 левелов, вы не останавливаетесь в развитии, а продолжаете копить опыт — можно заработать хоть триста «повышений» сверху и быть молодцом.

По достижении нового уровня «совершенства» у героя появляются очки, которыми можно улучшить основные или дополнительные характеристики вроде шанса критического удара или скорости бега. Откровенно говоря, от этого мало что меняется: герой 50-го уровня совершенства не сильно отличается от героя 150-го, разве что цифрой над головой.

В-третьих, у всех персонажей появились новые пассивные таланты и одна активная способность. Чародейка, например, вызывает черную дыру, которая засасывает все живое, а колдун силой мысли образует под ногами у толпы целое озеро с голодными пираньями.

Активные навыки отныне соответствуют стихиям: огонь, лед, электричество и так далее. А у предметов появились свойства, которые дают бонусный процент к повреждениям от определенного элемента. Иными словами, теперь есть

Карту в дополнении переделали. Не сказать, что теперь она безупречна, но стало удобнее.

Торговка Кадала продает таинственные предметы за кровавые осколки. Есть шанс, что выпадет легендарный предмет, но нам пока так не везло.

еще один способ разогнать мощность атак и при этом опробовать разные комбинации скиллов и рун. Тем более что игра поощряет эксперименты; система «нефалемской доблести», когда нужно было уничтожать редких монстров и не перенастраивать при этом билд, уже в прошлом. Еще до выхода Reaper of Souls разработчики сильно поменяли игру: закрыли аукцион, изменили шансы выпадения редких предметов, немного подкрутили систему распределения характеристик и бонусов у этих самых вещей — называется это Loot 2.0.

Новое видение

Куча изменений в сочетании со свежим режимом «Приключение» из Reaper of Souls сделали Diablo 3 заметно компактнее и логичнее, и это одна из причин вернуться в игру, если вы по каким-то причинам в ней разочаровались.

До патчей все было довольно тоскливо: вы знали, какие предметы нужно собирать для оптимального билда, но между героем и желаемой вещью стояла неподъемная цена. Хочешь тот классный топор с подходящими характеристиками? Тебе такой никогда не выпадет, плати. Легендарные предметы доставались лишь самым упорным, и они знали им цену — тут же отправлялись на аукцион и зарабатывали маленькое состояние. Тысячи игроков шли драться с нечистью не ради удовольствия, а чтобы раздобыть редкую вещь и провернуть выгодную сделку.

Золото копится, с суставами в указательном пальце начинаются проблемы, а ты этого не замечаешь: анализируешь ситуацию на рынке, подстраиваешься под каждый новый патч... Все это, конечно, было интересно, но практически лишало игру азарта.

В какой-то момент в Blizzard поняли, что вечно так продолжаться не может, roguelike должен быть больше про эксперименты с билдами, нахождение редких предметов и краткосрочные игровые сессии с четко выраженной целью. А потому взяли и произвели смену парадигм. Для начала — легендарные предметы и артефакты с подходящими характеристиками теперь выпадают чаще.

Отныне вы точно знаете, что можно поиграть полчасачас и найти что-нибудь ценное — либо какой-то апгрейд, либо легендарный предмет, который можно разобрать на запчасти и переплавить в полезную вещь. В том случае, если выпадает, скажем, пластинчатый доспех с солидным бонусом к силе, характеристику можно заменить — в дополнении появилась NPC-гадалка, которая за солидное вознаграждение и некоторые расходные материалы зачаровывает предметы и даже меняет их внешний вид.

Понятно, что для Loot 2.0 нужны какие-то новые рамки — раз за разом пробегать наскучившие уровни и слушать уже заученные реплики неинтересно, да и совсем не подходит новому темпу игры. Здесь и приходит на помощь Ad-venture mode из аддона. В новом режиме герой или группа выполняют в разных актах по пять квестов («убей 100 противников и редкого монстра» или побочные задания с нехитрым контекстом), после чего получают коробочку с предметами и специальные детали для открывания нефалемского портала. В портале начинается roguelike в чистом виде — набор произвольных локаций с непредсказуемыми монстрами. Убиваем несколько сотен тварей, сталкиваемся с особо мощным боссом, получаем награду и специальные осколки, которые можно обменять у нового продавца на предметы с произвольными характеристиками.

■■■

Нельзя сказать, что Diablo 3 резко стала идеальной игрой. В режиме приключений, например, не слишком-то большая вариативность в пределах одного акта: нам приходилось несколько раз очищать логово хазра или помогать неудачнику, застрявшему в пыточном устройстве. С другой стороны, жаловаться на однообразие в таком случае глупо, потому что выжигание чертей и демонов и так процесс уже отлаженный.

Главное, что частота выпадания всяких бонусов и сюрпризов теперь точно рассчитана и заставляет вас проходить один уровень за другим. У игрока, наконец, появилась мотивация. Сейчас меньше причин бросать игру на полпути: одно дело — по крупицам собирать недосягаемую сумму, и совсем другое — пройти пару приключений и почти гарантированно получить что-нибудь интересное.

Reaper of Souls приблизила игру к основам жанра, да и вообще по Diablo 3 можно изучать геймдизайн: после релиза многие детали меняли несколько раз, все это задокументировано на официальном сайте и снабжено комментариями разработчиков. Но это вряд ли конец пути — как крестоносец без устали борется со злом, так и дизайнеры рьяно улучшают и без того хорошую механику. ■

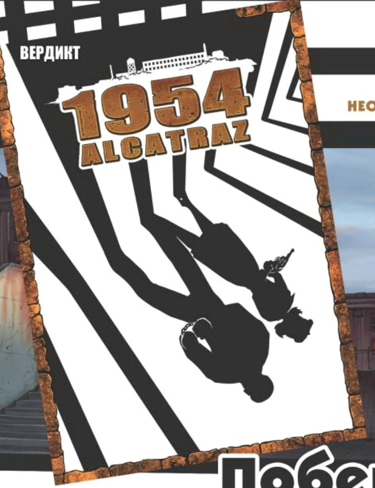
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✔
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✘
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✘
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✔

ДОЖДАЛИСЬ?

Diablo 3 для нетерпеливых: необходимость торговать предметами на аукционе отпала, у игры появилась структура и возрос темп. Все для того, чтобы вы сосредоточились на главном — истреблении монстров.

ГЕЙМПЛЕЙ 8
★★★★★★★★★★
ГРАФИКА 8
★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА 8
★★★★★★★★★★
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8
★★★★★★★★★★

РЕЙТИНГ
8,0
«ОТЛИЧНО»



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core 2 ГГц, 3 ГБ, 256 МБ видео

Жанр
Квест
Издатель
Daedalic Entertainment
Разработчики
Irresponsible Games
Daedalic Entertainment
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
irresponsiblegames.com

Побег из тюрьмы

Кирилл Волошин

1954: Alcatraz меньше всего похожа на очередную игру от **Daedalic Entertainment**. Это не размашистый рисованный квест с тараканом или нелепым уродцем Гомо в главной роли. Это трехмерное приключение, подернутое дымом нуара, джаза и порока. История о том, как дородный афроамериканец Джо в пятидесятые годы прошлого века пытается сбежать из знаменитой, реально существовавшей тюрьмы, занимается оральным сексом с заключенной, а его жена в это время устраивает личную жизнь двух поэтов-гомосексуалистов.

Тюремный роман

Вольно переключаясь между супругами, мы вроде бы разыгрываем классическую историю этаких Бонни и Клайда, которые хотят обвести вокруг пальца и копов, и мафию, воссоединиться и начать новую беззаботную жизнь где-нибудь на Гавайях.

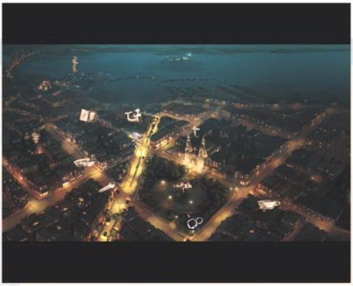
Кристина, на которую подельники Джо повесили его долги, нервно общается с гангстерами в ночном клубе, где поет местная Рита Хейворт, ходит на допрос к колоритному детективу в фетровой шляпе, шантажирует священника, чтобы тот стал связным между ней и мужем. И всю дорогу пытается добраться до денег, которые супруг, подобно герою романов Дэна Брауна, обложил какими-то головоломками с ключами, записками и намеками,— впрямую говорить о таких вещах на свидании в Алькатрасе, понятно, не получается. Джо в это время готовит побег, покупает или выуживает у других заключенных идеи для него и бьет заточкой коллег по несчастью.

Однако в дуэт нуар-триллера и тюремного бытописания постоянно вмешивается мелодрама для взрослых. Супруги, оставшиеся без постоянного полового партнера, пару раз могут изменить друг другу. И мы сами решаем, ляжет ли Кристина в постель с другом мужа или ос-

После того как проект подписали Daedalic, игра обзавелась шикарными двухмерными задниками, но 3D-модели персонажей все равно остались угловатыми и непропорциональными.

Кристина может быть и плохой девочкой!

Эта девушка и коня на скаку остановит, и мужа из тюрьмы вытащит, и сама кого хочешь прибьет!



Локации, где мы «уладили все вопросы», становятся недоступны.

танется верной декабристкой, ублажит ли горячая латиноамериканка Джо прямо в прачечной Алькатраса или он воздержится от легкой измены.

Этот порнографический флер, видимо, объясняется тем, что супруги принадлежали к богемной, истинно кортасаровской тусовке: он играл на пианино в ночных клубах, она рисовала. И друзья у них соответствующие — поэты, писатели, музыканты, художники, которые постоянно пьют, занимаются любовью в кустах в парке, рисуют друг друга и совершенно не знакомы с законом о запрете пропаганды гомосексуализма.

Ответ на недоуменный вопрос, зачем авторам понадобилось городить все это в криминальной нуар-драме, открывается в финале. Ведь от того, соблюдали ли Джо и Кристина супружескую верность, зависит их отношение друг к другу, а оно, в свою очередь, определяет три разных концовки. Если уровень любви (да-да, именно love meter) упадет ниже определенных границ, новую счастливую жизнь начнет только один из героев. Причем в расчет берутся не только беспорядочные половые связи, но и то, как, например, Кристина отзывалась о муже в разговоре с гангстерами, отдал ли Джо обручальное кольцо все той же кудеснице-латиноамериканке и так далее.

Да и вообще сценаристы постоянно заигрывают с модным ныне моральным выбором. В диалогах нам то и дело предлагают решать, что говорить — ложь или правду. А у Джо в какой-то момент будет дилемма похлеще — убить охранника, с которым общался пол-игры, или просто пройти мимо.

Любовная лодка разбилась о быт

Добавьте сюда возможность помирить местных Верлена и Рембо, побыть натурщицей и встретить слетевшего с катушек этакого Раймонда Чандлера, который одной рукой продолжает набирать очередной «крутой детектив», а второй держит вас на мушке, и вы поймете, что такой игре на роду было написано стать колоритной интерактивной «лавстори» с привкусом нуара, комедии и эротики. А не тем унылым fedex-квестом, каким 1954: Alcatraz предстает в итоге. Дело в том, что между всеми этими супружескими изменами и тремя разными концовками пролегли километры совершенно банальных, повторяющихся и никак не задействующих серое вещество задачек.

Практически вся игра — это симулятор матери Терезы: подбираем в каждой локации все, что плохо лежит, толком не понимая для чего (зачем, например, Джо в тюрьме тащит в карман яйцо чайки?!), а потом раздаем все это нуждающимся. Одному — обезболивающее и деньги, другому — баллончик от астмы, третьему — розу, четвертому — банку пива опохмелиться, пятой — журнал мод. И так далее и тому подобное. В обмен мы получаем важную информацию или очередной предмет, который придется отдать кому-то еще.

Кроме того, здесь есть нудный, часа на два, симулятор рабочего-ремонтника в тюремных условиях. Все тем же макаром, не прикладывая никаких мозговых усилий, собираем и комбинируем все, что собирается и комбинируется, — Джо приходится чинить в Алькатрасе самые разные механизмы, от генератора до телевизора.

■■■

Понятно, что и квесты самой Daedalic не отличаются оригинальными головоломками, но в 1954: Alcatraz количество лишних подробностей и примитивных шатаний туда-сюда в поисках недостающих предметов переходит все границы. А возможность свободно перемещаться по карте между доступными локациями только умножает всю эту курьерную фрустрацию. В итоге уже на середине прохождения хочется, чтобы Кристина воспользовалась, наконец, украденным у гангстеров пистолетом, прекратила наши мучения и побыстрее отправилась туда, где есть солнце, море, жизнь без забот и хорошие игры без примитивных, искусственно растянутых и скучных задачек.

Завязка и провокационные темы поначалу действительно интригуют, но уже к середине игры, увы, остается лишь одна интрига: когда же это все закончится? Джен Мокси, работавший вместе с Биллом Тиллером над **A Vampyre Story** и **Ghost Pirates of Vooju Island**, анонсировал Alcatraz еще в 2010 году. Но за это время ни он, ни Daedalic, взявшие пару лет назад проект под свою опеку, кажется, так и не определились, чего же они хотят больше — полноценного, разнообразного и интересного квеста или провокационной интерактивной драмы для взрослых, про мафию, богемную тусовку и адюльтер? Как водится, в итоге толком не получилось ни то, ни другое. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

Потенциально захватывающий провокационный квест для взрослых, читать про который гораздо интереснее, чем играть в него.

Геймплей	6
Графика	4
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	6

Рейтинг

6,0

«Средне»

Кирилл Волошин

THE WALKING DEAD: SEASON 2, EPISODE 2 — A HOUSE DIVIDED

Мы ответственны за тех, кого погубили

Жанр
Приключение
Издатель/разработчик
Telltale Games
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, Xbox 360, PS3, iOS
Сайт игры
telltalegames.com/walkingdead

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,3 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

От очередного эпизода **The Walking Dead** вряд ли кто-то ждал особых сюрпризов. Речь не о содержании самой истории (тут, понятно, наоборот — все строится на эффекте неожиданности), а о подаче и том, какое место в повествовании отводится игроку. Тем более что схема, отработанная в первом сезоне, была радостно закреплена и в дебютном эпизоде второго: общаемся с персонажами, смотрим страшные сценки, изредка что-то исследуем и периодически решаем, к кому из двух обреченных на смерть броситься на помощь. Тем приятнее оказались некоторые отступления от правил, которые **Telltale Games** позволили себе в **A House Divided.**

Впрочем, начинается все с разочарования. Независимо от выбора, сделанного вами в финале первого эпизода, один из новых знакомых Клементины умирает, и игрок снова чувствует себя обманутым — ему всю дорогу обещали, что сюжет развивается в зависимости от его решений, а на деле это лишь иллюзия. То есть формально содержание некоторых сцен, конечно, меняется: в одном варианте мы сразу общаемся с важным для развития истории человеком, в другом он, вроде бы бесследно исчезнувший, объявляется чуть позже. Но все равно объявляется, а другой персонаж все равно умирает, что бы мы ни делали.

Дальше сюжет развивается по отработанной схеме: диалоги, сценки, пара секунд, чтобы выбрать подходящую реплику, да мини-игры, где нужно освободиться из объятий очередного ходячего или сбежать от него. И, разумеется, эмоции, эмоции, эмоции... Убийство по неосторожности, встреча с новой группой выживших и неожиданное свидание с одним из главных героев первого сезона — когда Клементина бросается ему в объятия, хочется едва ли не самому сделать то же самое!

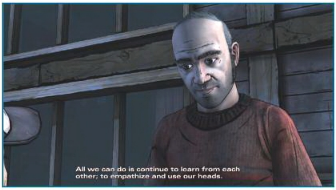
Кроме того, в A House Divided мы встречаем одну из героинь The Walking Dead: 400 Days. Жаль, свидание будет не из приятных, сценаристы по-прежнему стараются максимально осложнить жизнь Клементине и ее товарищам по несчастью. Правда, частенько при этом повторяются: тема, как в условиях зомби-апокалипсиса человек человеку становится волком, а лидер группы выживших превращается в маленького злобного фюрера, была раскрыта еще в первом сезоне.

И все-таки новые угрозы и новые опасные встречи не оставляют равнодушным. Авторы грамотно передают чувство тревоги, постепенно нагнетают напряжение и превращают главного злодея эпизода не просто в настоящего подонка, а в подонка хитрого, от которого не знаешь, что ждать в следующую минуту.

Благодаря всему этому о разочаровании первых минут забываешь, история увлекает, а тот факт, что свободного исследования и простеньких упражнений с предметами здесь, кажется, стало еще меньше, только идет ей на пользу — зато больше динамики, экшена и эмоций. Хочется воскликнуть: «Да-да, отбрасывайте все лишнее, хватит заигрывать с якобы квестом и иллюзией выбора, сосредоточьтесь на сюжете, мы все равно будем играть и с нетерпением ждать продолжения!» Да и о каком важном выборе может идти речь, если в какой-то момент нам предлагают решить, не кого из двух персонажей традиционно спасти, а с кем из них сесть обедать?!

■ ■ ■

Однако финальная часть A House Divided переворачивает все с ног на голову: от того, как поведет себя Клементина, что скажет и какое решение примет, зависит судьба сразу двух персонажей — могут погибнуть оба, может умереть только один из них, а могут и оба выжить. Такого в истории серии еще не было. Причем решения и последствия не очевидны, никто, как раньше, не стоит над вами с секундомером в руках и не предлагает выбрать одну из двух заготовленных дорожек. Но оттого и острее чувствуется ответственность за свои действия, тем сильнее желание переиграть, попробовать поступить иначе, чтобы все было хорошо. Очень хочется верить, что это не минутная слабость сценаристов и в дальнейшем мы все чаще будем чувствовать себя не марионеткой в их руках, а одним из реальных создателей этой истории. ■



Главная мысль эпизода: в условиях подобного апокалипсиса в первую очередь погибают самые добрые, доверчивые и хорошие люди.

В новом эпизоде авторы грамотно играют на ностальгических чувствах поклонников.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✖ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Традиционно увлекательное продолжение The Walking Dead, в котором, пожалуй, впервые за два сезона можно почувствовать настоящую ответственность за свои поступки.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

Жанр
Шутер
Издатель
2K Games
Разработчик
Irrational Games
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC, PS3, Xbox 360
Сайт игры
bioshockinfinite.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Алексей Пилипчук

BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA — EPISODE TWO

Сплетая все воедино

Не так давно интернет был буквально ошарашен новостью о закрытии **Irrational Games**. Студия, выпустившая одну из лучших игр прошлого года, фактически перестала существовать, а один из самых именитых дизайнеров современности — Кен Левин — объявил, что полностью переключается на маленькие проекты. Иными словами, того **BioShock**, который мы любили и знали, больше, наверное, уже не будет. Поэтому вторая половинка **Burial at Sea** — это своеобразное прощание с серией, грустный финал, который связывает все части воедино и дает ответы на последние вопросы.

Первый эпизод слабо подходил на роль красивого прощания: короткая экскурсия по все еще величественному Рапчуру, несбалансированный геймплей, странная концовка. Мы рассудили, что это было лишь предисловие к чему-то большему, и так оно и оказалось. Второй эпизод — не просто крохотное дополнение с парой новых боев и локаций. Это фактически подведение итогов всей эпопеи про мертвых девочек и плазмиды, начиная с первой главы и заканчивая **Infinite**.

Играть предстоит за Элизабет. Она отправляется в Рапчур, чтобы исправить свои ошибки и загладить чувство вины, но в процессе ломает немало дров: помогает Атласу (не по доброте душевной, естественно), разговаривает с воображаемым Букером и убивает людей направо и налево…

В ходе всех этих происшествий выясняется, что между оригиналом и Infinite протянуто гораздо больше сюжетных ниточек, чем казалось изначально. И хотя порой возникает ощущение, будто логика и чувство меры Левина немного подвели, это никоим образом не мешает получать удовольствие от лихо закрученной истории и получения долгожданных ответов на самые разные вопросы.

Вместе со сменой героя преобразились и ключевые правила игры. Дело в том, что Элизабет потеряла свои исключительные способности, — во втором эпизоде волшебная девушка стала самой что ни на есть обычной. Никаких больше разрывов, «дверей» и подарков из других измерений! Более того, до боевых качеств Букера ей так же бесконечно далеко: пистолет барышня перезаряжает медленно, умирает быстро, с Большими Папочками тягаться не может. Поэтому, чтобы выжить, девушке приходится быть скрытной. Вы не ослышались: нам предстоит несколько часов самого настоящего стелса. Не идеального, но в рамках концепта — вполне пристойного.

Большую часть времени мы крадемся на корточках по вентиляционным шахтам, взламываем замки, вырубаем противников со спины или выстрелами из бесшумного арбалета. Появился даже специальный плазмид, позволяющий замечать мародеров сквозь стены и становиться невидимой.

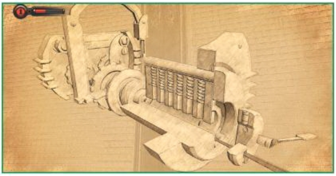
Еще один нюанс: громкость ваших шагов теперь зависит от поверхности. Ковер, например, заглушает топот, а вот по стеклу в присутствии противников лучше не ходить — услышат. Хотя тут встает другой вопрос: раз уж Элизабет так важно оставаться скрытной, почему бы ей… не снять туфли на каблуках? Их непрекращающийся стук в итоге рушит часть атмосферы. Впрочем, для Infinite условности не в новинку — в оригинале Букер тоннами съедал объедки из мусорок, чтобы восстановить здоровье, — чего уж тут удивляться.

■ ■ ■

Одно любопытное высказывание гласит: «Кто больше всех умничает — тот, как правило, не знает ничего». И многие не раз использовали его против Кена Левина. Мол, слишком уж настырно и показушно геймдизайнер ставит взрослые темы в свои проекты, а странные и порой нелогичные сценарные моменты оправдывает квантовой физикой и теорией струн. Справедлива эта критика или нет, каждый решает для себя сам, но будьте уверены — Burial at Sea лишь увлажнит почву для споров.

Одни, как и раньше, назовут Левина шарлатаном и пустозвоном, другие — гением. Однако если вы настоящий фанат, а фирменный почерк авторов BioShock для вас кое-что значит, то, скорее всего, Episode Two станет для вас настоящим подарком. Прощальным и немного печальным, но все же крайне приятным и неожиданным. Хотелось бы, чтобы все разработчики отмечали свой «уход» чем-то подобным. ■

Несмотря на формат DLC, Burial at Sea предлагает некоторый простор для исследования.



Взлом теперь представлен в виде маленькой мини-игры. И, на наш взгляд, это не то чтобы удачная идея.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Кен Левин и команда решили уйти красиво, поставив жирную точку в истории серии. И пусть к исполнению по-прежнему остаются некоторые вопросы, Episode Two получился на редкость самобытным и запоминающимся аддоном.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

Андрей Скочок

YOSHI'S NEW ISLAND

Жуй кокосы, ешь бананы

Жанр
Платформер
Издатель
Nintendo
Разработчик
Arzest
Мультиплеер
Нет
Платформа
3DS
Сайт игры
yoshisnewisland.nintendo.com

Серия игр про Йоши обладает достаточно любопытной предысторией. Появление зеленого дракончика планировалось еще в **Super Mario Bros.** для NES, но из-за технических ограничений приставки в Nintendo от идеи отказались, выпустив вместо этого набор простеньких головоломок **Yoshi's Cookie** (который на деле оказался перерисованной **Hermetica**).

Полноценно Йоши дебютировал как помощник Марио лишь в **Super Mario World** для SNES, а потом стал героем собственной игры **Super Mario World 2: Yoshi's Island**. Несмотря на, казалось бы, совершенно детскую наружность, Yoshi's Island здорово повлияла на жанр. Она заметно выделялась — это был не вполне классический платформер, а скорее приключение, где неторопливое исследование приветствовалось больше, чем умение разом перепрыгнуть десяток пропастей, уклониться от летящих снарядов и напоследок совершить головокружительное путешествие на вагонетке.

И вот спустя почти двадцать лет вышло продолжение, **Yoshi's New Island**, которое почти целиком отказалось от экспериментов, — перед нами все то же неторопливое приключение. Сюжет не изменился, геймплей такой же: Йоши должен донести маленького Марио до конца уровня, попутно собирая монетки и цветочки. Особой практической ценности в последних нет, но если «зачищать» уровни целиком, то будут открываться дополнительные секретные главы.

Главная способность Йоши — умение поедать врагов и превращать их в волшебные яйца. Ими можно швыряться в противников и решать с их помощью простенькие головоломки. Кроме того, Йоши должен внимательно следить за сидящим на спине Марио: если мы получим урон, малыш свалится и пронзительно завопит. Нужно успеть подобрать его за несколько секунд, иначе его унесут слуги главного злодея и придется начинать сначала.

Увлекает Yoshi's New Island в первую очередь грамотным дизайном уровней, на которых быстрый рывок к финишу — неуважение к разработчикам. Исследуйте каждый уголок мира, пройдите каждый уровень на сто процентов — только тогда вы получите от игры все. Создатели New Island сохранили главную особенность серии, и это очень хорошо. Но плохо, что ко всему не относящемуся к классической формуле они подошли очень робко.

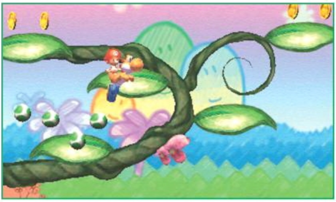
Попытки проявить оригинальность и задействовать возможности 3DS вылились лишь в раздражающие мини-игры с трансформациями Йоши, управление в которых словно назло повесили на акселерометр. Другая новинка — огромное яйцо, бросок которым способен разнести в щепки половину уровня. И это все. Что-то New Island даже потеряла: в предыдущую Yoshi's Island, вышедшую на DS, разработчики вплели всех персонажей Марио-саги, включая малыша Варио и маленького Конга, у каждого из которых были свои уникальные способности. Теперь же герой снова один.

■■■

При разработке первой Yoshi's Island «белые воротнички» Nintendo пытались убедить Сигэру Миямото использовать пререндеренные трехмерные модели персонажей, как в **Donkey Kong Country**. Маэстро же настаивал на стилизации под пастельный рисунок, в результате Yoshi's Island получила уникальный визуальный стиль, который ни с чем не спутаешь.

В ключевых играх про Йоши он оставался неизменным на протяжении многих лет, но почему-то именно в New Island разработчикам с бухты-барахты захотелось свернуть с пути. Поначалу они решили сделать полностью трехмерных персонажей, что вылилось в грандиозные онлайновые митинги поклонников серии. Реакция оказалась настолько отрицательной, что создатели попытались «угодить и вашим, и нашим»: большинство моделей стали двумерными, но пререндеренными, как в классическом Donkey Kong Country, а пастельная стилистика меж тем уступила миру масляных красок. Получилось спорно — подавляющее большинство местных пейзажей, почти не изменившись в структуре, из-за новой техники выглядят дешево и скучно.

Во всем прочем новый выпуск верен канонам, но загвоздка в том, что каноны тоже когда-нибудь устаревают. Новых идей почти не видно, а какие-то из прошлых удачных находок решили выдрать с корнем, сделав вид, будто ничего и не было. Если хотите приобщиться к серии, лучше поиграйте в «Йоши» для DS и SNES — на 3DS можно запустить обе, и выглядят они, несмотря на возраст, едва ли не лучше «Нового острова». ■



Как по волшебству, все яйца тянутся за Йоши.

Среди множества желтых монеток обязательно найдется спрятанная красная, а это одна из необязательных целей уровня.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

С одной стороны, это все тот же образцовый платформер и продолжение культовой серии, с другой — запас идей, заложенных в игру, исчерпал себя еще десять лет назад. New Island больше похожа на набор уровней, чем на полноценное продолжение.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: ...10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
7.0
ХОРОШО

Жанр
Шутер
Разработчик
Housemarque
Издатель
Sony
Мультиплеер
Интернет, локальный кооператив
Платформа
PS4
Сайт игры
deadnation.net

Алексей Сигабатулин

DEAD NATION: APOCALYPSE EDITION

Добро пожаловать в Zомбилэнд

Мир пал жертвой страшной эпидемии, превращающей людей в кровожадных зомби, а у вас, как назло, обнаружился иммунитет. Что делать? Правильно — нацепить броню, взять в руки пушку побольше и выйти на горящие улицы, чтобы доказать всем, кто хозяин этой планеты.

Dead Nation: Apocalypse Edition — переиздание игры четырехлетней давности для новой PlayStation. Оригинальная игра от студии **Housemarque** (создателей отличной **Resogun**) была весьма хорошей, но в 2010-м многие ее просто не заметили на фоне громких релизов. Поэтому выпуск улучшенного издания в текущий мертвый сезон — весьма разумный шаг.

Механика осталась неизменной: мы с видом сверху ураганом проносимся по уровням, истребляя толпы монстров и собирая бонусные очки (не забывайте проверять багажники машин и вендинговые автоматы!), а в безопасных зонах прокачиваем оружие, броню и закупаемся боеприпасами, чтобы вновь выйти на улицы. В перерывах нам предлагают следить за простенькой историей, которая здесь рассказывается с помощью комиксов. Но откровений от повествования ждать не стоит: интересных персонажей здесь почти нет, вся интрига видна за версту. Впрочем, обо всех претензиях забываешь ровно в тот момент, когда появляется первая по-настоящему большая группа зомби.

Прежде всего, в Dead Nation банально очень приятно стрелять. Физика более-менее честная, монстры (в рамках формата) правдоподобно реагируют на попадания, а один звук того, как автоматные пули с хлюпаньем прорежают толпу уродцев, заставляет со все большим упорством зажимать спусковой крючок.

Враги здесь имеют привычку вылезать буквально изо всех щелей, неожиданно оживать, сваливаться на голову и так далее, поэтому волей-неволей приходится действовать быстро и изобретательно. Киньте в сторону сигнальный огонь, и противники сбегутся на него, дав вам несколько секунд на занятие удобной позиции. Выстрелите в автомобиль, и зомби начнут его крушить, сбежавшись на звуки сигнализации, а через пару мгновений машина взорвется, унеся с собой большинство врагов. Не хватает патронов? Держите дистанцию, подольше держите курок, чтобы совершать усиленные выстрелы, и бейтесь врукопашную.

Основная сюжетная кампания Dead Nation без проблем пробегается за 5-6 часов, и все это время вы проведете в крайне интенсивных, изматывающих, но неизменно увлекательных боях. Браться за повторное прохождение смысла нет, а вот попробовать кооператив определенно стоит. Он никак не переработан под двух игроков, разве что зомби на уровнях станет больше, но сражаться бок о бок с другом в разы интереснее. Играть можно как за одной консолью, так и в онлайне, а на выбор предоставляется четыре дисциплины: кампания, аркада, выживание и broadcast+, которого не было в оригинале.

Суть в том, что вы в обязательном порядке транслируете свое прохождение, но не просто так — зрители могут принять непосредственное участие в процессе. Им, например, предлагается решать, насколько сильными будут противники или какие бонусы вы получите. Задумка весьма свежая, если бы не одно «но»: желающих не то что участвовать, а хотя бы смотреть стрим всегда очень и очень мало.

Среди других отличий Apocalypse Edition от оригинала можно выделить разве что улучшенную графику, разработчики добавили текстуры высокого разрешения и переделали визуальные эффекты, благодаря чему игра заметно похорошела. Полноценным некстегном это назваться нельзя, но выглядит Dead Nation отлично.

■ ■ ■

Перед нами более-менее та же самая игра четырехлетней давности с похорошевшей картинкой. Другое дело, что за прошедшие годы механика Dead Nation ничуть не растеряла привлекательности, и, если вы в свое время ее пропустили и у вас есть PS4, обязательно ознакомьтесь: хорошими top-down-шутерами нас в последнее время радуют очень и очень редко. ■

Любимый прием мертвяков — загнать героя в тесный проход и задавить числом.

При игре с напарником количество зомби увеличивается примерно вдвое.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Отлично выполненное переиздание. Динамичный и яркий Apocalypse Edition прекрасно подойдет как средство скоротать время в ожидании крупных хитов.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
7.0
ХОРОШО

ВЕРДИКТ

Кирилл Волошин

THE MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT

Воздушные замки

Жанр
Action-RPG
Издатель
Ubisoft Entertainment
Разработчик
Ubisoft Montreal
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
themightyquest.com/en/welcome

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 2 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео

Юмор, фантазия и условно-бесплатные action-RPG — категории, казалось бы, столь же несовместимые, как позиции США и России по Крыму. Но, как выяснилось, исключения иногда бывают.

The Mighty Quest for Epic Loot — это смесь **Diablo**, **Dungeon Defenders** и **Dungeon Keeper**, прослоенная шутками и пратчеттовской иронией **Majesty**. Действие разворачивается в королевстве Опуления, обитатели которого из-за кризиса на рынке недвижимости буквально живут в воздушных замках. А вот финансового кризиса тут не наблюдается. Это такая местная Рублевка, где все — миллионеры, завидуют богатству друг друга и исповедуют принцип «много денег не бывает».

Собственно, первая наша задача — грабить замки соседей, взяв на себя роль одного из трех персонажей. Воин — это местная спортивная звезда, помешанная на собственном мерчандайзинге (он продает даже свои коллекционные трусы и бронзовые нагрудники). Лучник — бывший лидер банды «Зеленое трико», так часто грабившей местных богачей, что ее действия приравняли к подоходному налогу. Наконец, мага называют сумасшедшим ученым только шепотом и за глаза, потому что в случае чего он легким движением руки может наколдовать 76 вариантов карающего огня.

За вычетом всего этого «Камеди Клаба» большую часть времени перед нами предстает типичное Diablo. Герои зачищают комнаты замков от монстров, побеждают боссов, избегают ловушек, собирают выпадающие из поверженных врагов шмотки и монетки, пьют живительные зелья из красных бутылочек, резво используют уникальные для каждого класса умения, получают за все это опыт и растут в уровнях.

Прелесть в том, что у ваших персонажей тоже есть дворцы, и их нужно защищать от окружающих. Тут-то и начинается вариация на тему Dungeon Keeper. В перерывах между набегами на чужую собственность мы должны за деньги и кристаллы строить сооружения, позволяющие призывать и расставлять в комнатах нашего дома монстров и ловушки. Здесь же можно возводить шахты, увеличивающие приток ресурсов, лаборатории, прокачивающие «охранников», кузницу, открывающую доступ к новой экипировке, и личный алхимический кабинет, пополняющий запас зелий. Все это нужно постепенно прокачивать, увеличивая защитный рейтинг и вместительность замка.

Как вы уже догадались, соль Mighty Quest в том, что игроки, помимо выполнения сюжетных миссий (разори владения какого-нибудь местного дракона или злобной лягушки!), могут нападать на хоромы друг друга. В случае успеха вы получите часть богатств жертвы и увеличите число корон напротив своего замка — именно ими здесь оценивается, насколько вы mighty и сколь epic ваш loot. В случае поражения короны снимут уже с вас. Причем в PvP недостаточно просто накупить и хаотично расставить ловушки и существ — нужно делать это максимально грамотно, пробуя разные варианты планировки комнат, увеличивая их количество и ветвистость, чтобы заманить непрошенного гостя. При этом игра аккуратно фиксирует, кто и когда напал на вас, тут же предлагает просмотреть запись драки и дать обидчику сдачи.

■ ■ ■

Играется все это весело и увлекательно, под аккомпанемент симпатичной, но не требовательной графики, приятной музыки и веселых комментариев главного местного «риелтора». И вездесущий донат этому пока несильно мешает. По большому счету, за вычетом бустеров, ускоряющих процесс накопления опыта и ресурсов, заработать на все остальное можно и без вложения реальных денег. Просто запаситесь временем и раз за разом повторяйте очень выгодные забеги на сюжетные замки.

Если авторы не перегнут палку с микроплатежами, то будущее **The Mighty Quest for Epic Loot** представляется действительно эпическим. Особенно когда разработчики все-таки придумают какую-нибудь систему гильдий и кланов, заставляющую осаждать не только замки отдельных игроков, но и целые рукотворные цитадели с ватагой вражеских героев на стреме. ■

У каждого замка есть сердце — в буквальном смысле.

Каждому классу доступны уникальные питомцы и умения.

Только накопив определенное количество корон, вы попадете в одну из официальных рейтинговых лиг, где соревнуются примерно равные по уровню игроки.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Diablo и Dungeon Keeper встречаются в воздушных замках и даже почти не просят за это денег.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
7.5
ХОРОШО

Жанр
Шутер
Издатель/разработчик
Edge of Reality
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
loadout.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 2,3 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Артем Коваленко

LOADOUT

Аттракцион жестокости

Глядя на Loadout, не заблуждайтесь: за графикой, подсмотренной у **Team Fortress 2**, таится бесстыдная вульгарность вперемешку с жестокостью. Местные персонажи (скуластые байкеры и толстозадые матроны в чулках, на ваш выбор), даже начисто выпотрошенными, готовы карикатурно кривляться, понося обидчиков на чем свет стоит.

Но все это только фон для неуемного оружейного цирка, ради которого тут все и собрались. Местные пушки напоминают боевые агрегаты из **Borderlands**, со всеми их суффиксами, префиксами и разного рода модификаторами. Одно «но» — в Loadout вы собираете их сами.

Отталкиваясь от одного из базовых эффектов (урон электричеством или огнем, лечение и так далее), вы сооружаете что-нибудь эдакое, из чего можно стрелять. Начините пулеметную ленту медикаментами, и оружие застрекочет целебными очередями. Прибавьте к этому модификатор «упругость», и пули ко всему прочему станут рикошетить от стен.

Любое изделие можно мгновенно опробовать на полигоне — и это очень важно, потому что модификаторы не просто добавляют абстрактные проценты к урону или скорострельности, а принципиально меняют свойства оружия. Комбинации получаются совершенно непредсказуемые: скажем, на основе электричества можно сообразить как луч «Звезды смерти», так и почти бесполезную пукалку-шокер.

В чем-то вы, конечно, ограничены. Например, у вас едва ли получится собрать револьвер или пистолет-пулемет — все пушки здесь выглядят как родственницы BFG из **Doom**, составленные из типовых модулей, и все же найти на одном поле боя два одинаковых оружия очень непросто. Кто-то позволяет себе носиться с общепризнанной «имбой» (вычитал на форуме, что плазмометам на текущем патче равных нет, — кто ж тебе доктор?), но многие тянутся к экспериментам. При этом ничто не мешает отобрать у поверженного оппонента его оружие, чтобы потом обратить мощь чужого изобретения против создателя, — это приносит какое-то особое извращенное удовольствие. Хотя на самом деле пушки стоит во-ровать, чтобы разобраться, как они работают. Все ради науки!

Разумеется, вся эта оружейная свистопляска напрямую связана с монетизацией. В начале карьеры многие комплектующие закрыты, их нужно открывать за игровую валюту, которая раздается за каждое повышение уровня и особые ухищрения в убийстве противников — вроде серии попаданий в голову. Излишней щедростью местная бухгалтерия не страдает, но позволяет раз за уровень делать дорогостоящее улучшение. За «реал» при этом можно купить ускорители добычи опыта и валюты, чисто декоративные костюмы для героев… и больше ничего. Все, в общем, в разумных пределах.

Расфрантившись, бойцы отправляются на одну из четырех арен. Две команды по четыре участника набирают очки, выполняя банальные на первый взгляд задачи: удержание точки, захват флага и сбор ресурсов, начисляемых за убийства или защиту одногруппника.

Однако некоторые из классических режимов разработчики вывернули наизнанку. Например, смельчак, пробравшийся в тыл к противнику, с удивлением обнаружит, что злопыхательский флаг не просто штандарт, гордо реющий на фоне отчего-то зеленого неба, а здоровенный молот, будто приземлившийся с высот серии **Halo**. Схватив запретную колотушку, герой откроет для себя самое мощное оружие ближнего боя и одновременно погрузится в сомнения. Стоит ли торопиться тащить молот на базу или лучше устроить врагу жестокий геноцид, измолотив в отбивные каждого, кто осмелится приблизиться?

■ ■ ■

Loadout — быстрая и беспощадная. В ней небольшие карты, но на них полно проходов, выходов и открытых пространств, из-за чего приходится постоянно вертеться по карте. Погибли — не смертельно, в бой вы вернетесь через каких-то три секунды. Здесь весело и не приходится ни о чем думать.

Едва ли вы застрянете здесь на долгие месяцы. Игра хороша, чтобы эпизодически баловаться с режимами и конструктором пушек, но глубины и контента в ней, увы, пока не так много, как хотелось бы. Тонкостей почти нет — какие там рокетджампы, вы даже присесть не можете, только бегать, стрелять и перекатываться. Проект с такими правилами едва ли останется в памяти киберспортсменов, зато это как раз тот хрестоматийный случай, когда игра нужна, чтобы «спустить пар после работы». ■

Жестокость тут напрочь гипертрофированная. Такого в «Томе и Джерри» не покажут.

Если под рукой нет молота-флага, в ближнем бою персонажи лениво бьют локтем.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Шумный боевик с хорошим конструктором оружия, в бесшабашном стиле и с совершенно дубовой механикой. Играть в Loadout весело, но серьезного отношения она не терпит.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ
7.0
ХОРОШО

ВЕРДИКТ

Арсений Волков

SHADOWRUN RETURNS: DRAGONFALL

Время для драконов

Невеселое будущее: власть корпораций, синтетических наркотиков и пронизывающих все информационных сетей. Группа перекачанных имплантами наемников, среди которых есть орк-снайпер и татуированный шаман, с винтовками наперевес пытается спасти мир от смертоносного… дракона, однажды уже причинившего населению много бед и вроде как успешно убитого. Нет, это не бред слетевшего с катушек Уильяма Гибсона. Это — дополнение **Shadowrun Returns: Dragonfall**, которое, наконец, приводит в чувство главную киберпанк-RPG 2013 года.

Оригинальная вселенная была создана в конце 1980-х явно под впечатлением от «**Бегущего по лезвию**», нуар-детективов и сеанса игры в **Dungeons & Dragons**. Привычный вроде бы слоган «когда технологии встречают магию» в Shadowrun обернулся лопоухими эльфами-хакерами и орками в деловых костюмах. Но благодаря увлекательным сценариям с непременными загадочными убийствами, глубокой ролевой системе и правильной киберпанк-атмосфере, которой вся эта магия ничуть не мешала, игры по Shadowrun никогда не сваливались в комедию или пародию.

Вот и прошлогодняя Shadowrun Returns захватывала мрачноватым сюжетом и отличными диалогами, предлагая в качестве бонуса создать собственное приключение во встроенном редакторе. Однако к радости по поводу долгожданного, спустя 19 лет, выхода классической RPG по вселенной примешивалось и чувство разочарования. Игра выглядела скорее как демонстрация, заготовка для чего-то большего. История слишком быстро заканчивалась, не предлагая особой нелинейности, бои были обделены тактическими изысками, а в подробно воспроизведенной ролевой системе многие навыки почти не использовались.

Dragonfall во многом исправляет ситуацию. Здесь всего больше — побочных квестов, интересных персонажей, исследования, выигранных на честном слове и на одном крыле сражений, опасных врагов и, самое главное, свободы.

По сюжету вам нужна серьезная сумма денег, поэтому приходится крутиться, бегать по улочкам футуристического Берлина в поисках торговцев, работы и информации, браться за несколько заданий одновременно. Нагрянуть сначала в логово местных киберрасистов или попытаться выкрасть секретный прототип суперсолдата? А может, согласиться помочь местным сантехникам и починить водопроводную систему?

В любом случае скучно не будет. Каждое задание обязательно предполагает какой-нибудь неожиданный финт ушами, дополнительные проблемы, вариативность и моральный выбор. Как попасть в охраняемый отель? Кого поддержать в заварушке? Прикончить мутантов, портящих жизнь сантехникам, или выслушать и согласиться помочь? Убить лидера расистов или пощадить? Любая ситуация и любой диалог предлагают использовать какие-то особенные навыки персонажей — происходит это чаще, чем в оригинальной игре, позволяя во многих случаях обойтись без лишнего кровопролития или непомерных финансовых трат.

Нелинейность и разнообразие во многом объясняются тем, что в Dragonfall появились полноценные напарники. Они отличаются не только своими уникальными специализациями и умениями, но и биографией, характером и белыми пятнами в прошлом, которые мы при желании можем закрыть. Орк-снайпер поначалу готова удавить нашего героя, не признавая его внезапное лидерство, а девушка-медик с длинными волосами и искусственной рукой просит не лезть ей в душу. Но терпение и подвешенный язык все перетрут. И вот уже татуированный шаман Дитрих после нескольких разговоров «за жизнь» признается, что когда-то играл в панк-группе.

■ ■ ■

Добавьте сюда долгожданную возможность сохраняться всегда и везде, более интересный дизайн уровней, возросшую динамику и сложность сражений — и вы поймете, почему нам так хочется произнести банальную фразу про то, что Dragonfall именно та Shadowrun Returns, которую мы хотели и должны были получить изначально. Но мы ее все-таки не произнесем. Потому что и графику, и управление, и интерфейс еще нужно приводить в порядок, добавляя больше красоты, комфорта и удобств. Так что ждем патчей и новых приключений в этом странном, но таком притягательном мире. ■

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Harebrained Holdings
Разработчик
Harebrained Schemes
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
harebrained-schemes.com/shadowrun/dragonfall

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Жаль, но лично экипировать каждого напарника или купить ему какой-нибудь имплант мы не можем.

Какой же киберпанк без баров и стриптизерш? Правда, они тут, хм, специфические.

На миссию можно взять не только напарников, но и наемников. Только за них уже придется платить.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✖ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Образцовое дополнение к главной киберпанк-RPG прошлого года — с полноценными напарниками, моральными дилеммами и злым драконом.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 6

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

Жанр
Экшен-платформер
Издатель/разработчик
Matt Makes Games
Мультиплеер
Локальный кооператив
Платформа
PC, PS4
Сайт игры
towerfall-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core i3 M380, 2 ГБ, Intel HD 4400

Денис Майоров

TOWERFALL: ASCENSION

Падение наверх

За последние годы инди-платформеров развелось ну очень много. Однако TowerFall — случай особый. Оригинал увидел свет еще летом прошлого года и был эксклюзивом для Ouya, той самой платформы, чьи создатели открывали стенд на парковке E3. Отзывы игра получила столь положительные, что разработчик (а он один-единственный, Мэтт Торсон) решил плюнуть на такую сомнительную эксклюзивность и отправился покорять PC и PS4 с улучшенной и дополненной версией.

Механика TowerFall идеально соответствует выражению «легко освоить, но сложно овладеть». Основа у игры очень простая: есть маленькая арена, на которой в смертельной схватке сходятся от двух до четырех игроков. Каждый вооружен луком, умеет прыгать и делать короткий рывок в любом направлении. Больше ничего игра не объясняет.

Однако механика тут несколько глубже, чем может показаться. Для начала, стрелять из лука здесь не так уж и просто — приходится вспоминать навыки игры в **Worms**, тщательно выверять траекторию и делать поправки на направление ветра. Кроме того, каждый персонаж изначально несет в колчане всего три стрелы, и, когда они заканчиваются, волей-неволей приходится собирать уже выпущенные (необязательно свои). Ход весьма интересный — заставляет игроков постоянно перемещаться по карте и здорово оживляет матчи.

Впрочем, главный навык, делающий из обычного игрока мастера, — перехват стрел. Если вовремя сделать рывок прямо к летящему в вас снаряду, персонаж поймает его и сразу же отправит в свой колчан. Особенно драматично получается, если у атакующего лучника эта стрела была последней (правда, ответную атаку он тоже может перехватить). Благодаря этому нюансу у партии опытных игроков матч может растянуться на добрый час.

Однако подобные геймплейные тонкости имеют силу лишь в сражении опытных лучников, а здесь с этим могут быть проблемы. Игра просто не поддерживает онлайновый мультиплеер. Ход сознательный — разработчик хотел воссоздать ту самую атмосферу из детства, когда вы с друзьями устраивали шумные матчи в **Mortal Kombat**, сидя перед телевизором. Идея светлая, но не у каждого найдутся друзья, готовые ежедневно приходить в гости и оттачивать навыки игры в TowerFall.

Если же вы не смогли заманить в гости пару-тройку друзей, добро пожаловать в режим испытаний. Здесь, используя свою реакцию и окружающие предметы (всякие падающие канделябры и ловушки), нужно как можно быстрее уничтожить все соломенные чучела на уровне. Арен с подобными испытаниями подготовлено достаточно, и сноровки они требуют не меньшей, чем при прохождении **Super Meat Boy**.

Но разработчик не стал ограничиваться старыми задумками и для переиздания состряпал новый режим — Quest. Здесь нам предстоит пройти несколько арен, отражая волны компьютерных противников. Враги самые разнообразные: тут вам и летучие мыши, и привидения, и раздражающие вороны, пришедшие, кажется, прямиком из **Battletoads**, и даже странного вида летающие глаза. У каждого противника своя манера поведения и свои атаки: кто-то умеет уворачиваться от стрел и сам атакует издалека, кто-то старается подойти поближе и оперативно поставить блок, а кто-то сваливается на голову в самый неожиданный момент.

Проходить «квест» интересно, но, чтобы режим стал чем-то большим, нежели арены с ботами, не хватает хоть какой-нибудь истории. Тем более что прекрасная музыка, навевающая воспоминания о старых **The Legend of Zelda** и **Final Fantasy**, создает такую героическую атмосферу, что становится обидно, ведь за нашими сражениями с полчищами противников ничего не стоит. И даже принцесса не наградит вас поцелуем за победу!

■ ■ ■

Несмотря на провокационное название, TowerFall не претендует на место под солнцем среди крупнейших онлайновых боевиков. Это достаточно простая игра для людей, в свое время просидевших немало часов за NES или Mega Drive. И пусть у нее есть мелкие недостатки, но зато каждый заявленный элемент как следует проработан. ■

С каждым матчем арена перестраивается случайным образом, так что выработать тактику под определенную карту не получится.

Уровни здесь зациклены наподобие Pac-Man: упав вниз, вы просто вывалитесь из дыры на потолке, а уйдя за границы арены слева — выйдете справа. На стрелы это тоже распространяется, и в бою этой особенностью пренебрегать не стоит.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Миграция главного эксклюзива с Ouya прошла успешно — в переиздании TowerFall смотрится даже лучше.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 9

РЕЙТИНГ
8.0
ОТЛИЧНО

LUFTRAUSERS

Платформа
PC, PS3, PS Vita

Издатель:
Vlambeer
Разработчик:
Devolver Digital

Вы пилот сверхсекретного самолета, задача у вас всего одна — уничтожать бесчисленные эскадроны и флотилии неназванного противника. Командование верит в вас. Удачи!

Luftrausers от студии **Vlambeer** (авторы замечательной **Ridiculous Fishing**) не разменивается на мелочи вроде сюжета, а сразу же бросает вас в гущу боя. Взлетев с палубы субмарины, вы довольно быстро обнаруживаете, что на хвосте повисла дюжина-другая перехватчиков, а внизу радушно поджидает целый флот кораблей. В этот момент игра учит вас главному фокусу — маневрированию.

Управление в Luftrausers завязано на использовании стика да пары кнопок, одна отвечает за огонь, другая — за включение двигателя. Тонкость в том, что, выключив двигатель, самолет можно развернуть в любом направлении почти мгновенно (после чего двигатель рекомендуется снова включить). Этот простой на первый взгляд прием позволяет уклоняться почти от любых атак и вытворять в воздухе поразительные кульбиты, дабы максимально отсрочить свою неминуемую смерть.

Конца у Luftrausers нет в принципе. Как только вы разберетесь с простенькими истребителями и кораблями, на сцену выйдут гигантские линкоры, субмарины и маневренные перехватчики. Особо живучих ожидает встреча с поистине монструозным дирижаблем, занимающим чуть ли не весь экран. И так раз за разом. Не важно, как хорошо вы играете, — игра любезно подождет, когда вы совершите ошибку. Такой подход не только не отпугивает, наоборот — сильно подогревает интерес. Благо самолет позволено апгрейдить. Как вам идея поставить двигатель, позволяющий плавать под водой? Или, например, запихнуть в трюм ядерную боеголовку, взрывающуюся, когда вас сбивают. Вариантов прокачки больше сотни, а каждый дополнительный элемент на вашем самолете открывает доступ к новым заданиям в духе «сбей 20 противников за одно комбо». Но все это — забавы новичков. Опытных игроков ждет общемировая таблица рекордов.

В целом Luftrausers смело можно ставить в пример всем инди-таймкиллерам. Игра умеет затягивать. Часто обнаруживаешь себя в ситуации, когда «десять минуток» перед сном растягиваются на три часа, а мозг продолжает требовать сыграть еще один раунд. Не сопротивляйтесь. — *Алексей Сигабатулин*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0

FEZ

Платформа
Xbox 360, PS3, PS4, PS Vita

Издатель/разработчик:
Polytron

В 2012-м, после пяти лет разработки и бесконечных переносов, Fez, наконец, вышла, собрала прекрасные отзывы и осталась, что называется, в сердцах. Была лишь одна проблема: знаменитый платформер изначально посетил только Xbox 360. С большим опозданием игра появилась и на ПК, но владельцы приставок Sony вновь остались не у дел. И вот спустя почти два года Polytron решили напомнить о себе, портировав Fez на консоли PlayStation, причем сразу на всю линейку: PS3, PS4 и PS Vita (платить за каждую в отдельности не придется, Fez распространяется по системе Cross Buy, то есть вы получите сразу три версии по цене одной).

О самой игре уже было сказано многое, так что ограничимся ключевыми моментами. Непонятное белое существо Гомез, не зная забот, живет в плоском мире, пока не получает в подарок от дедушки волшебную феску. Благодаря ей герой открывает для себя, что на самом деле существует целых три измерения и он способен ими управлять. Одним нажатием кнопки игровой мир поворачивается на 90 градусов, открывая ранее недоступные участки уровня и позволяя, например, уменьшить ранее непреодолимую пропасть до размера небольшой ямки. Простой трюк, но заставляет абсолютно по-новому взглянуть на платформеры.

Ожидающие найти в новой версии игры какой-либо дополнительный контент будут разочарованы: мы все так же ходим по экранам и собираем кусочки древнего артефакта, решая разнообразные головоломки (для правильной концовки нужно найти 64 фрагмента).

Чем-то новым может похвастать разве что версия для PS4. Здесь игра идет в честном 1080p с частотой 60 кадров в секунду, из-за чего выглядит немного привлекательнее. Тем не менее при возможности играть лучше всего на PS Vita. Все-таки карманная консоль — идеальная площадка для платформера.

В итоге перед нами все та же замечательная игра без всяких изменений, которых, по сути, и не требовалось. Всем владельцам консолей Sony, которые почему-то не приобщились к Fez на других платформах, стоит обязательно ознакомиться. — *Алексей Сигабатулин*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9.0

DESTINY OF SPIRITS

Платформа
PS Vita

Издатель:
Sony
Разработчик:
Q Entertainment

Destiny of Spirits — довольно необычный проект для **Q Entertainment**. Раньше эти талантливые люди успешно занимались музыкальными играми (**Lumines**, **Child of Eden**). Новый же проект разработчиков ни много ни мало условно-бесплатная RPG, в которой игроку полагается собрать отряд из духов и сражаться с силами зла.

Ответить на вопрос, стоило ли японцам переключаться на новый жанр, удается уже через пятнадцать минут. Так, пошаговый бой здесь проходит в формате «трое на трое» и практически не требует вашего участия. Все, что нужно, — изредка тыкать на кнопку специальной атаки, когда заполнится соответствующая шкала, да при необходимости помечать нужного противника. На этом все, остальное духи сделают сами.

То есть, чтобы побеждать в боях, вам не нужно становиться лучше, пробовать разные тактики — важно набрать духов посильнее. Destiny of Spirits использует данные о местоположении консоли и подыскивает игроков поблизости, у которых можно взять «в аренду» духов за определенную плату, при этом, если человек находится в списке ваших друзей, стоимость услуги значительно уменьшится. Когда же кто-то использует ваших бойцов, вы получаете небольшой бонус к опыту.

Виды духов различаются в зависимости от региона. К примеру, если вы находитесь на территории Европы, вам позволено призывать существ из европейского фольклора. Если вас занесло в Японию или Америку — список поменяется. Не самое удачное решение, учитывая, что со временем духи неизбежно приедаются и хочется разнообразия. Пока же единственный способ получить новых бойцов — поменяться с резидентом. Ну, или махнуть за границу.

Такая строгая (и бессмысленная) привязка к геопозиции в сочетании с практически неинтерактивной боевой системой выносят Destiny of Spirits приговор. Ответить на вопрос «Зачем в это играть?» нам так и не удалось. — *Алексей Сигабатулин*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

GAME DEV TYCOON

Платформа
PC

Издатель/разработчик:
Greenheart Games

На заре индустрии электронных развлечений игры создавались любителями. Имеющие хоть какое-то представление о программировании энтузиасты собирались в тесных гаражах и разрабатывали будущие хиты едва ли не на коленке.

Экономический симулятор Game Dev Tycoon предлагает нам возглавить именно такую «гаражную» студию восьмидесятых, когда в индустрии только-только вырисовывались жанры и было раздолье для самоучек. Сначала вы с командой ютитесь в тесной пристройке собственного дома, а потом, если дела пойдут на лад, можно будет позволить себе приличный офис и вереницу обслуживающего персонала. Но для этого придется пройти длинный путь.

Разработка игры проходит в несколько этапов. Определяемся с тематикой и жанром, дергаем ползунки, выбирая приоритеты для конкретного проекта (что важнее: графика, сюжет с квестами, оригинальный дизайн уровней или продвинутый ИИ?), немного ждем и с замиранием сердца наблюдаем за реакцией аудитории. Изучаем динамику продаж, делаем выводы, нанимаем дополнительный персонал (или обучаем нынешних сотрудников) и повторяем процесс с нужными корректировками.

Полученные средства и очки опыта тратятся на открытие новых игровых жанров, написание движков и плату за «вход» на новую платформу. Скажем, глупо делать игру для трехсот тысяч владельцев портатива 7DZ, если у новой консоли от Matrixsoft пользовательская база насчитывает пять миллионов человек.

На словах все выглядит прекрасно, но загвоздка в том, что Game Dev Tycoon слишком простая. Если не допускать очевидных ошибок, все ваши разработки получат не меньше семи баллов от критиков, что обеспечит прибыль и процветание. Ни вызова, ни бессонных ночей в попытках создать шедевр скромными силами.

Внезапности случаются редко, да и те предсказуемы: могут анонсировать новую консоль, когда вы только приступили к разработке свежей игры, или вдруг актуальными станут не симуляторы, а RPG… Но это не критично. Почувствовать себя главой компании не удается. Разработка игры — постоянный риск, головная боль и нервотрепка. А здесь все стабильно. Слишком стабильно. — *Станислав Иванейко*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

Подготовил Дмитрий Ежов

ВОСЕМЬ МОБИЛЬНЫХ ИГР, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

SMASH HIT

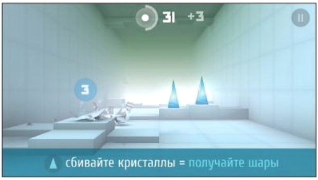
Платформа: *iOS, Android* **Цена:** *бесплатно*
Рейтинг:

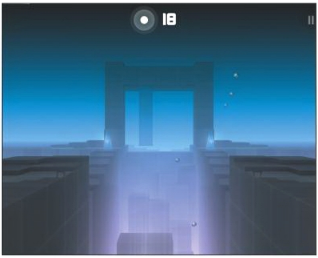
Вся Smash Hit построена вокруг визуального и звукового эффектов бьющегося стекла. Жанрово это смесь раннера от первого лица (камера движется вперед независимо от обстоятельств) и тира, где в качестве снарядов выступают шары из металла, а в качестве мишеней — стеклянные изделия.

Поначалу пользователю доверяют избавляться от каких-то безликих пластин (статичных и перемещающихся по экрану), но позже деконструкция приобретает почти художественный смысл: на экране возникают хрупкие фигурки, например стеклянные цепочки ДНК, разносить которые на осколки — невероятное наслаждение. При должной сноровке в происходящем начинает угадываться некий ритмический рисунок, что впечатляет и крайне воодушевляет. Каждый упущенный из зоны действия объект непременно отмечаешь самобичеванием и общей горечью — еще чуть-чуть, и получилось бы десять красиво разбитых конструкций подряд!

За эстетикой, между тем, скрыты довольно грубые правила: если не слишком целиться и весело палить во все стороны, снаряды в арсенале закончатся — и игра тоже. Если систематически пробивать «лбом» объекты, в которые почему-то было лень метко выстрелить секунду назад, вы проиграете. Вдобавок ко всему на пути то и дело встречаются электронные двери, которые нужно активировать заранее выстрелом в кнопку, и это на поздних этапах игры тоже серьезно подрывает дух.

Баланс эмоций просто удивительный, искренняя хулиганская радость здесь то и дело сменяется раздражением от малейшей (и чаще всего ведущей к критическим последствиям) неудачи. Если не готовы к безумному градусу напряжения, советуем потратить 66 рублей на премиум-версию — в ней хотя бы есть точки сохранения.





MINES OF MARS

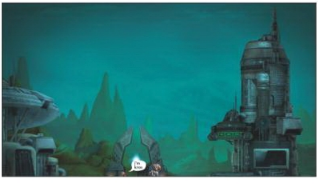
Платформа: *iOS, Android* **Цена:** *169 руб.*
Рейтинг:

Первые минуты **Mines of Mars** напоминает об условном жанре «безысходность в космосе» (примеры: **Waking Mars** или **Out There**, о которой вы можете прочитать дальше по течению), но после игра оборачивается инсценировкой **SteamWorld Dig** — 3DS-платформера про будни землекопа, вдохновленного **Terraria**.

Стартовую локацию в виде разбитой на марсианских пустошах базы, изучение которой проходит под писк одноколесного робота-помощника, быстро сменяют катакомбы с их неуютной тишиной. Выглядывать наверх надо часто, но каждый раз буквально на пару минут: разгрузить отсек для полезных ископаемых, заправить джетпак и, при наличии нужных материалов, усовершенствовать что-то из имущества. Например, с бронзовой киркой работать несравнимо приятнее, чем с железной, и ради соответствующей модификации есть смысл исследовать подземелья в поисках опала, бронзы и железа (в рецептах редко бывает меньше трех компонентов). За ископаемые в том числе позволяют строить порталы — так игра избавляет вас от надобности спускаться вниз по одному и тому же маршруту.

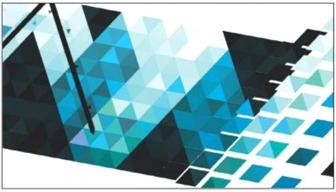
Еще надо помнить о деталях костюма и огнестрельном оружии, поскольку они помогают успешно сдерживать атаки подземных врагов, быстрее перемещаться (в условиях вечной нехватки топлива это крайне важно) и глубже уходить в недра планеты.

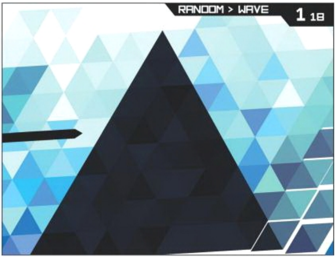
То есть выходит, что вся игра представляет собой замкнутый круг — улучшения ради улучшений. С другой стороны, на это даже не хочется обращать внимание. Mines of Mars достаточно больно подстегивает внутреннего исследователя, и с упоением дробить кубики породы в ней можно часами. Каждое погружение завязано на выполнении с вашей стороны механических действий, но копаться в земле неизменно интересно, — даже спустя три года после выхода Terraria ее механика творит чудеса.



WAVE WAVE

Платформа: *iOS* **Цена:** *99 руб.*
Рейтинг:





Порой кажется, что мобильные игры типа **Wave Wave** созданы с той лишь целью, чтобы после недели усердных тренировок вы поставили здесь новый рекорд и похвастались друзьям, которые только-только осваивают безумный сайд-скроллер. Они гарантированно будут в шоке от сколько-нибудь серьезного результата, потому что провести в мире геометрических фигур и диких скоростей хотя бы десять секунд уже своего рода успех.

Если полтора года назад площадкой для измерения крутости в жанре был **Super Hexagon**, то в Wave Wave количество углов у препятствий уменьшилось, а на роль «героя» пришла ломаная линия — ее игроку необходимо проводить мимо смертельно опасных треугольников.

Для роста прямой вам нужно удерживать палец на дисплее, а чтобы линия ринулась вниз — достаточно палец отпустить. Поначалу играть таким образом кажется совершенно непосильной задачей, поскольку скорости даже на минимальной сложности требуют от вас неплохой реакции. Затем вспоминаешь, что уровней сложности здесь целых пять, и через силу заставляешь себя преодолевать трассы — сдаться сразу было бы стыдно.

Рекорд секунд хотя бы в пятнадцать означает, что можно попробовать двинуться дальше, запустив новый цикл мучений: на пути с еще большей скоростью будут появляться треугольники всех видов и размеров, а камера начнет себя вести еще агрессивней (скажем, переворачиваться в самый напряженный момент). В качестве утешения вам, может быть, подкинут бонус, замедляющий на несколько секунд время, правда, это здесь скорее мешает — важно привыкнуть к темпу и войти в ритм.

Если в процессе подобного рода издевательств над собой вы не привыкли вопрошать «Зачем?», за Wave Wave определенно стоит отдать три доллара, — среди сотен мобильных сайд-скроллеров это весьма достойный вариант.

GOD OF LIGHT

Платформа: *iOS* **Цена:** *66 руб.*
Рейтинг:

Головоломка студии **Playmouse** в прямом смысле ослепительно выглядит: касания экрана со стороны пользователя воплощаются в игре мощными белыми вспышками. Механика здесь более-менее как в детской забаве с упаковки кукурузных хлопьев — «помоги герою проложить дорогу», — только с учетом параграфа про отражение света из учебника по физике. Оперируя лучом на изначально темной локации (к примеру, вращая расставленные в неожиданных точках зеркала), нам необходимо, во-первых, привести свет в обозначенное место, во-вторых (уже факультативно), зацепить три кристалла.

Как и в случае со многими другими играми, построенными вокруг физических положений (вспомнить хотя бы **World of Goo** и **Cut the Rope**), правила **God of Light** легко освоить за двадцать секунд. Дальше интерес игрока способно удержать лишь качество заданий, и вот тут у творения Playmouse начинаются проблемы.

В том, что головоломки выстроены по единому сценарию, нет ничего плохого — это позволяет не отвлекаться каждый раз на лишние переменные и сосредоточиться на логике задач. Раздражает то, что структура локаций почему-то совсем не предусматривает нарастание сложности: после крайне неочевидного задания, в котором хочешь не хочешь, но используешь единственную подсказку (вам прямо сообщают, куда и как надо двигать луч), здесь порой следует совершенно детское испытание. И наоборот.

В последующих главах играть становится немного труднее, но упомянутая проблема все равно возникает. От красивой и неглупой головоломки таких просчетов ждешь в последнюю очередь, хотя для долларового развлечения, конечно, все эти минусы не бог весть какие — удовольствие God of Light подарит в любом случае.

OUT THERE

Платформа: *iOS, Android*
Цена: *129 руб.*
Рейтинг:

Рано или поздно игрок в **Out There** понимает, что заключен в многомерной хитрой ловушке, — в буднях космического путешественника, кажется, абсолютно все на определенном этапе идет наперекосяк, приходится раз за разом начинать игру снова. Запас топлива иссякает в самый неподходящий момент, оборудование корабля регулярно ломается, полученный по счастливой случайности механизм пришельцев почему-то пока не работает (а вы наверняка взяли его на борт вместо действительно полезных ресурсов).

Ловушка эта тем более хитроумная, что чекпойнты в ней не предусмотрены (малейшая ошибка часто оборачивается последней записью в путевом дневнике и, как следствие, рестартом), а космическая карта при каждом запуске игры генерируется случайным образом.

Просчетов в Out There можно совершить массу. Здесь в меру подробная и крайне любопытная система менеджмента, которая в отличие от, например, бизнес-симуляторов **Kairosoft** не терпит халатности. В путешествии по звездным системам и планетам важно всегда следить за состоянием ресурсов (кислород, железо и топливо) плюс держать в уме, что обшивка корабля и бурильная установка не вечные и лезть куда-то просто ради веселья себе дороже.

Этот простой вывод авторы регулярно доказывают, но, даже играя по правилам, вы вряд ли заскучаете в скитаниях: вполне возможно, первый же встречный инопланетянин отправит вас в черную дыру. Большую часть Out There просто невозможно предусмотреть. Невероятной красоты планеты, странные бонусы, технологии, враги и союзники, нехватка всего на свете — составляющих и их вариаций столько, что каждый раз вы оказываетесь в без малого новом космосиме.

Все это замечательно бы смотрелось и в виде двухмерных схем на экране, но Out There с ходу влюбляет в себя картинкой. А музыка, написанная композитором Сиддхартой Барнхурном (зарекомендовал себя как минимум треками для инди-головоломки **Antichamber**), потрясающе подчеркивает видеоряд. Иначе в случае с работой такого масштаба и качества, наверное, и быть не могло.

BRAVELAND

Платформа: *iOS* **Цена:** *99 руб.*
Рейтинг:

На уровне завязки и общего описания **Braveland** производит довольно серьезное впечатление. Загибайте пальцы. Каноническое начало, в котором негодяи разоряют деревню протагониста (чрезмерно смелый волосатый блондин), а тот отправляется мстить. Организация личного войска в процессе путешествия по масштабной карте. Пошаговые сражения на гексагональных опушках. По сути, все составляющие хорошей стратегии на месте.

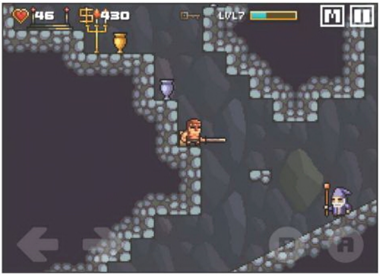
Впрочем, мобильные «Герои» это ровно в той же степени, в какой **Bastion** — серьезная и глубокая ролевая история. Знакомые механики упрощены в Braveland до такой степени, чтобы даже случайного игрока ничего не раздражало, а вместо тысяч страниц боевой фантастики в качестве сценария здесь пародийный сюжет с шутками, понятными пользователям интернет-форумов. Словом, перед нами скорее тематический аттракцион.

Карта местности представляет собой аккуратно проложенную среди живописных лугов и лесов тропинку (позже появляются ледяные просторы), где особой свободы ожидаемо никто не предоставляет. Деремся, слушаем юмористические диалоги, находим что-нибудь полезное (к примеру, новое заклинание) — и опять сражение. Биться надо по классическим пошаговым правилам, армия состоит из осточертевших уже крестьян, лучников, лекарей… в общем, ничего такого, что могло бы нас удивить, в игре нет.

С другой стороны, Braveland прекрасно выглядит, легка в освоении, периодически радует хорошими шутками и, как мы уже сообщали, не ставит себе задачу запасть в душу хардкорным фанатам жанра. Удачный выбор на один короткий вечер.

DEVIOUS DUNGEON

Платформа: *iOS* **Цена:** *33 руб.*
Рейтинг:



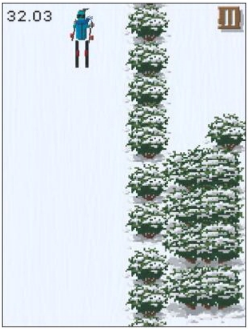
Действие **Devious Dungeon** происходит в своего рода 2D-лабиринтах. Прыгая по платформам в поисках ключа, а чуть позже — портала на новый этап, легко заблудиться в однотипных декорациях. Авторы активно этим пользуются и превращают уровни в проверку не только реакции (боевая система требует вовремя отступать от противника и не менее аккуратно делать выпады оружием), но и внимательности: чтобы добраться до выхода, не растеряв все здоровье в стычках с монстрами, игроку важно хотя бы немного ориентироваться в местных крупнопиксельных реалиях.

Лишь освоив точные прыжки и зазубрив алгоритмы поведения колдунов с троллями, можно подробно исследовать все закоулки, собрать максимум денег для будущей покупки крепких доспехов и с полной линейкой жизни отметить финиш. Все это, чтобы вы понимали, дело долгих часов практики; первое время в игре желательно думать над каждым движением, особенно учитывая, что чекпойнты тут случаются раз в три уровня. Плюс архитектура и наполнение локаций отличаются повышенной спецификой: выбирать часто приходится между битвой с гиперактивной гусеницей и прыжком на точеные пики — почти тест на моральную стойкость.

Мобильные забавы вида Devious Dungeon выходят на iOS и Android не так уж редко, а в последнее время едва ли не по десять штук в месяц. Тем не менее, если жанр вас как-то волнует, отдать за игру доллар можно: не считая временами назойливый донат, очевидные минусы найти здесь трудно. Как, впрочем, и хоть что-то новое.

DUDESKI

Платформа: *iOS*
Цена: *66 руб.*
Рейтинг:



Главный герой **Dudeski** — лыжник, попавший в пикантную ситуацию. Где-то за спиной бешено несется лавина, впереди — массово расставлены препятствия в виде камней, кустов и расщелин. Единственный трюк, которому обучен спортсмен, — банальный прыжок (тап двумя пальцами по экрану), но в экстремальной ситуации и этого оказывается вполне достаточно. Совершаем маневры между расположенными на трассе красными и синими флажками (за два варианта перемещения отвечают левая и правая части вашего дисплея), перепрыгиваем через барьеры и в минуты затишья что-то покупаем в магазине у пингвина, тратя собранные по дороге шишки. Не лишними окажутся, скажем, защитный шлем или пропеллер, позволяющий персонажу временно ускориться.

На первый взгляд Dudeski не слишком отличается от примитивных мобильных игр по олимпиадам, которые многие хоть раз видели на JAVA-платформе: буквально две-три кнопки в управлении, чуть ли не схематичная графика, призыв со стороны авторов выполнять одни и те же действия час подряд. Однако именно благодаря простоте и понятной любому человеку мотивации (проявляй сноровку или тебя раздавят тонны снежной массы) от игры сложно оторваться.

Ситуация почти как с **Flappy Bird**, разве что Dudeski еще и более-менее со вкусом нарисована. Традиционно такое принято называть «развлечениями для метро и очередей», хотя ставить рекорды здесь увлекательно независимо от обстановки. Поначалу своего времени немного жалко, а потом становится жалко отложить планшет.

Онлайн
ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева

АНОНС

ИЗОМЕТРИЧЕСКИЕ ШАРДЫ

Попрошу в заголовках непонятными словами не выражаться!

Большая часть современных RPG делаются от первого или третьего лица, что раздражает немалое количество игроков. К счастью, игровая индустрия начала осознавать, насколько востребованы классические ролевые игры с изометрическим видом. В последнее время их становится все больше — Divinity: Original Sin, Pillars of Eternity, небывалый всплеск активности наблюдается в жанре дьяблоидов. Сегодня у всех, кто ностальгирует по классике, появился еще один повод для праздника. Группа из трех ветеранов игровой индустрии, работавших над Ultima Online, Warhammer Online, The Elder Scrolls и Dark Age of Camelot, основали студию **Citadel** и анонсировали онлайновую ролевую песочницу **Shards**.

В плане геймплея игра больше всего будет походить на Ultima Online, однако разработчики ни словом не обмолвились о намерении создать «духовного наследника» или «вернуться к корням». Слишком многие делали подобные заявления, и ничем хорошим это не кончилось. Вместо этого Shards обещает объединить классическую форму и свежие идеи, которых так не хватает ролевому жанру сегодня.

Ключевые фишки: открытый мир, пользовательский контент плюс автоматическая генерация контента, возможность исследования огромного, живого и постоянно меняющегося мира. Но главной особенностью игры станут шарды. На английском это слово означает кусочек или осколок от чего-то, однако это еще и сленговое обозначение отдельных серверов, на которых размещаются онлайновые миры.

Раньше с наличием шардов мирились как с необходимым злом. Создавать единый мир было слишком дорого, а для многих игр и вовсе невозможно. Создатели же Shards решили сделать шарды частью сюжета: мир игры будет состоять из огромного количества осколков вселенных, каждый со своей мифологией, своими богами и правилами, даже со своим сеттингом (уже подтверждено, что, кроме фэнтезийных миров, будут и более технологически развитые, в духе стимпанка).

Игроки смогут менять правила и модифицировать собственные шарды в очень широких пределах (в качестве одного из источников вдохновения разработчики помянули Minecraft). Такие шарды могут быть независимыми или же подключенными к общему миру — к сожалению, более подробно о создании, модификации и сосуществовании шардов студия пока не хочет говорить, намекая на наличие какой-то секретной технологии.

Команда Citadel Studios насчитывает более десяти человек, что по меркам инди-проекта весьма серьезно. Так что всем фанатам изометрических RPG стоит записать Shards в свой лист ожидания, может получиться очень и очень интересно. Дата выхода не известна, но на сайте игры можно подписаться на новостную рассылку, которая дает право на участие в раннем тестировании игры.

Разбитые на осколки миры, кусочки множества цивилизаций — идея обыграть в сюжете Shards недостаток технологий проста и гениальна одновременно. Жаль, что такое креативное мышление в игровой индустрии встретишь нечасто.

АНОНС

БРОНЕКОНКУРЕНТЫ

У World of Tanks появился еще один серьезный соперник

Успех **World of Tanks** не дает спокойно спать многим разработчикам, однако для издательства **Mail.Ru** соперничество с **Wargaming** напоминает личную вендетту: взаимные выпады, скандал с наградой «Премия Рунета», поддержка опального китайского клона «танчиков» под названием **Ground War: Tanks**... Самое интересное, что такая агрессивная конкуренция идет игрокам только на пользу, доказательством чему служит анонс танкового экшена **Armored Warfare**.

Многие «танкисты» давно мечтали о чем-то в духе World of Tanks, только с современной бронетехникой и на современном движке. Armored Warfare нацелена как раз на такую аудиторию: современные танки, бронемашины (БМД, БМП, БТР и прочие), самоходная артиллерия, и все это с неплохой графикой на базе CryENGINE. По крайней мере, пейзажи сделаны отлично, а вот модели танков похуже, чем в том же **War Thunder**, плюс гусеницы и катки никак не реагируют на неровности ландшафта.

Насчет степени историчности и уровня реализма подробностей пока нет, но игра заведомо получает +70 очков к холиварам про баланс и +20% к количеству диванных экспертов по части характеристик.

Для разработки игры издательство наняло студию **Obsidian Entertainment**, основу которой составляют создатели **Fallout 2**. На ее счету довольно много успешных проектов: **Neverwinter Nights 2**, **Fallout: New Vegas**, **South Park: The Stick of Truth**. Не так давно стало известно, что студия помогает Mail.Ru в разработке MMORPG **Skyforge**. Разработчики не раз говорили, что компания работает параллельно над многими проектами, но никто и подумать не мог, что там в полном секрете ваяют конкурента для World of Tanks. Сейчас на сайте игры идет запись на бета-тест, а потому надеемся, что открытие серверов уже не за горами.

CryENGINE — это красиво, но не всегда надежно (сетевой код движка уязвим к читерам).

АНОНС

ПОСЛЕДНИЙ ВЫСТРЕЛ

Китайские клоны наращивают мышцы

Печально, но факт: теперь, когда мир стоит на пороге второй холодной войны, востребованность игр про современную технику сильно выросла. Где еще можно столкнуть лбом Т-90 и «Абрамса»!

Если World of Tanks получил клона в современном сеттинге, то почему у War Thunder его нет? Так нечестно! Немедленно выдайте нам клона War Thunder, и чтобы про современную армию! Мы сказали немедлен... Ага, ну наконец-то, а то уже заждались.

Итак, компания **ZQGame** анонсировала сетевой экшен **Final Fire**, где на одном поле боя сойдутся танки и бронемашины, самолеты и вертолеты, корабли и даже подводные лодки. Почти сотня моделей современной техники из России, Китая, Евросоюза, США и стран Среднего Востока! Да, а еще там есть пехота, хотя мы пока так и не узнали, можно ли ей управлять. Как мы уже писали, онлайновая индустрия Китая растет небывалыми темпами и все чаще начинает удивлять нас вот такими вот приятными сюрпризами, благо людей и денег у них хватает.

Сюжет игры как нельзя более актуален. Территориальный спор между Китаем и Японией за остров Сэнкаку, тянущийся с 2003 года, внезапно обостряется. В дело вмешиваются США, затем другие страны, и пошло-поехало. Кстати, правительству Китая игра понравилась, и оно оказало проекту всяческую поддержку: военные чины выступают консультантами по китайской технике, а разработчикам дали доступ к материалам по самому современному вооружению, чтобы они максимально ~~нагибали~~ точно отобразили его в своей игре.

Графика очень и очень приятная, но без фанатизма, — видно, что разработчики заботились о владельцах калькуляторов и не накручивали уровень детализации без особой надобности. Про геймплей ничего сказать не можем: даже ту информацию, что есть, пришлось вытаскивать с китайских сайтов через Google-переводчик, так что местами могут быть неточности. Будем надеяться, что игру выпустят и у нас, — учитывая интерес российских игроков к этому жанру, шансы на это очень велики.

Bohemia Interactive всерьез взялась за развитие зомби-шутера **DayZ**. Она приобрела словацкую студию **Cauldron**, переименовала ее в **Bohemia Interactive Slovakia** и поручила развитие игры — в частности, добавление новых геймплейных фишек. Давно пора! Проекту явно не хватает людей, сроки разработки непозволительно затягиваются, а проект явно требует к себе более чуткого отношения: разойтись тиражом в 1,7 млн копий еще до релиза чего-то да стоит. Cauldron в свое время отметилась превосходным шутером Chaser, хотя было это очень давно, так что сложно сказать, насколько прежняя репутация применима к нынешней команде.

«**Фабрика Онлайн**» совместно с **Warner Bros.** и **Turbine** объявила о проведении на русском сервере **Infinite Crisis** двух официальных турниров с общим призовым фондом в 600 тысяч рублей. На момент выхода журнала первый турнир уже подойдет к концу, но в мае стартует второй, так что желающие могут успеть собрать команду и поучаствовать. Напомним, что Infinite Crisis — это очень интересная MOBA с участием всех известных героев из вселенных DC Comics, начиная от Бэтмена и заканчивая Суперменом.

На сервисе Steam вышла в ранний доступ пошаговая онлайновая RPG **Shadowrun Online**, правда, разработчики предупреждают: сейчас игру лучше оценивать только самым ярым фанатам, которые готовы помочь в ее разработке. Всем остальным стоит подождать. Контента очень мало, всего четыре уровня, пара персонажей и первая итерация PvP-сражений. Разработка все еще находится на достаточно ранней стадии, обновления будут выходить раз в месяц-полтора.

ГУСЕНИЦЫ И КРЫЛЬЯ

ДАЙДЖЕСТ БОЕВОГО БРАТСТВА

Главные события World of Tanks и World of Warplanes

Прошедший месяц в киберспортивных танках ознаменовался сразу несколькими событиями. Во-первых, в Воронеж приехали представители Wargaming для проведения очередного этапа чемпионата «Время танков». Площадкой для проведения танковых баталий был избран сити-парк «Гранд», в котором в общей сложности собралось около 25 000 человек. В личном зачете участвовало более тысячи бойцов, а тройка победителей командного зачета выглядела так (по убыванию): Fortuna (Липецк), F-12 (Воронеж), DEAD (Воронеж).

Кроме того, второго же марта в Минске состоялся финал третьего сезона Wargaming Golden лиги. В результате скандальных разоблачений практически в последний момент список участников изменился (были дисквалифицированы команды LOL Team 1 и LOL Team 2, делавшие ставки у букмекеров на свои проигрыши в боях), и на финал приехали следующие команды: Natus Vincere, RR-Unity, M1ND, A-Gaming, Synergy, ESC ICY BOX, TAU GOW и NOD.

В результате нескольких дней жесточайших виртуальных танковых баталий выкристаллизовалась ожидаемая тройка победителей: 1-е место — Natus Vincere, 2-е место — RR-Unity, 3-е место — M1ND. Более подробно и о чемпионате в Воронеже, и о финале Golden лиги можно узнать из наших публикаций на *wot.igromania.ru*.

Кроме того, для повышения интереса у игроков (хотя куда уж дальше) в Wargaming приняли решение увеличить призовой фонд для национальных чемпионатов почти в три раза:

1-е место — 70 000 игрового золота на команду;

2-е место — 40 000 игрового золота на команду;

3-4-е места — по 20 000 игрового золота на команду.

Ряд изменений коснулся и самих правил и регламента чемпионатов.

— Действовавшее в течение февраля ограничение на количество участвующих в отборочных этапах команд снято. Теперь регистрация будет закрываться только по истечении отведенного времени.

— Карта «Ласвилль» заменена на «Рудники».

— Изменяется количество квот на выход в финальный этап для Кубков Украины, Беларуси и Казахстана: вместо шестнадцати команд, набравших наибольшее количество рейтинговых очков, в финал выйдут восемь.

Для простых танкистов, далеких от ожесточенных боев в киберспорте, интересным будет узнать о ряде изменений, произошедших в интерфейсе игры. Они затронули функционал игрового Зала славы: теперь у вас есть возможность просматривать и сортировать игроков, исходя из их личного рейтинга. Кроме того, внесены некоторые улучшения в профиль игрока: в профиле теперь можно найти подробную информацию о боевой эффективности каждой машины, также можно узнать, у кого из бойцов личный рейтинг в игре выше вашего, и с легкостью отслеживать свои результаты.

Двигаемся дальше. Стартовал тест глобального обновления World of Tanks версии 9.0, в котором игроков ожидает полностью переработанная графика игры и введение нового режима долгожданных «Исторических боев». Более того, просочилась информация и об ориентировочной дате выхода этого обновления — 12 апреля. То есть, когда вы читаете эти строки, релиз уже состоялся.

Долгое время World of Tanks позиционировался исключительно как проект для ПК. Но ничего не стоит на месте. В феврале была анонсирована и запущена версия танков World of Tanks: Xbox 360 Edition, а чуть позже начался набор игроков для закрытого бета-тестирования World of Tanks Blitz для iPad.

Теперь что касается самолетов. В World of Warplanes состоялся выход обновления версии 1.2.0, в котором существенные изменения коснулись игрового интерфейса. Теперь вы можете записывать свои бои аналогично тому, как это уже давно происходит в World of Tanks. Добавилась внутриигровая система отслеживания боевых задач и прогресса их выполнения. Кроме того, разработчики добавили удобную послебоевую статистику, в которой вы сможете получить детальную информацию о своем вкладе в итог боя.

Из области интересного. Wargaming анонсировала выход первого номера официального электронного журнала Let's Battle для устройств под управлением Android, посвященного новостям компании и ее проектам. В первый выпуск вошли:

— интерактивные руководства по игре на средних танках и на картах городского типа;

— материал о тактике ведения самолетного боя;

— эксклюзивная информация о военной стратегии World of Warships;

— обзоры новых возможностей в World of Tanks и линейки японских танков;

— последние новости о World of Tanks: Xbox 360 Edition;

— иллюстрированный рассказ о ключевых сражениях Второй мировой войны — Курской битве и битве при Марианских островах;

— интервью с одним из создателей World of Tanks Петром Битюковым.

Информации много, она интересная — обязательно почитайте.

Теперь несколько важных новостей про наши сайтовые спецразделы. Известно, что некоторые автолюбители ограничиваются только умением водить своего железного коня. Особенно, по бытующему мнению, это свойственно представительницам прекрасного пола. А для любителей заглянуть «в зубы» своему любимцу и поинтересоваться его родословной на наших сайтах, посвященных проектам World of Tanks и World of Warplanes, мы продолжаем публиковать материалы, посвященные как истории развития различной техники, так и историческим событиям, где эта техника приняла самое активное участие.

Уже появились циклы статей об истории экспериментальной авиации Третьего рейха, японским самолетам с немецким вооружением, таранным истребителям, ленд-лизовской технике и истории развития немецких ПТ-САУ.

Из исторических событий в нашем поле зрения оказались и были описаны битва на Курской дуге, Арденнская операция, тихоокеанский «Сталинград» — битва за Мидуэй, неудачная немецкая операция «Айсштосс», битва за Британию, атака на немецкую авиацию в мае-июне 1943 года, битва за Дарвин, оборона Мальты и битва за Кубань. Учитывая интерес, проявленный читателями к этим материалам, мы планируем и в дальнейшем продолжать публикации исторической тематики.

Для материального поощрения самых внимательных, эрудированных и творческих читателей мы продолжаем проводить тематические конкурсы. Заходите в наши разделы почаще, там сейчас много интересного.

Perpetuum наконец-то отказался от подписки, которая сильно мешала проекту набрать популярность. Теперь игру нужно будет купить один раз (около 30 долларов), также можно будет поддержать разработчиков покупками в игровом магазине. Все, кто в свое время оплатил хотя бы три месячные подписки, получат игру бесплатно. Напомним, что Perpetuum является очень специфическим «клоном» **EVE Online**, откуда позаимствована масса геймдизайнерских решений, однако действие игры перенесено из космоса на планеты, а вместо космических кораблей игроки садятся за штурвалы шагающих роботов.

Студия **BioWare** раскрыла подробности летнего обновления **Star Wars: The Old Republic**. Оно получило название Galactic Strongholds, а главным новшеством станут личные апартаменты игроков. Их можно будет покупать, украшать, а также устраивать там виртуальные вечеринки с виртуальными друзьями. Ранний доступ стартует 24 июня, всем остальным придется подождать до августа.

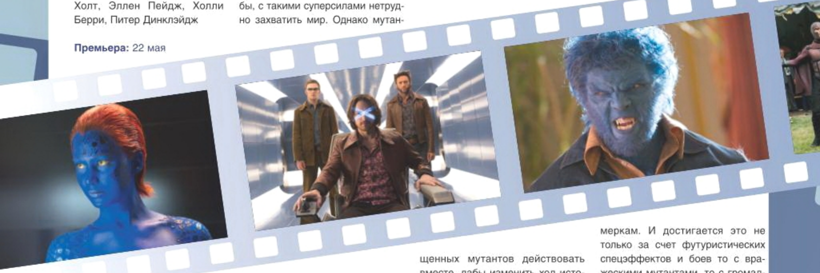
MMORPG **Swordsman** идет на Запад: компания **Perfect World Entertainment** объявила о скором начале тестирования. Игра служит наглядным примером того, что китайцы клонируют не только буржуйские игры, но и свои собственные. «**Легенды кунг фу**» принесла своим создателям неплохую прибыль, и вот теперь PWE решила воспользоваться идеями и тоже попытать счастья среди любителей боевых искусств. В результате получилось практически то же самое, только с чуть более симпатичной графикой. Впрочем, конкуренция в этом деле только на пользу — нет лучшего стимула для улучшения игры, как стройные ряды игроков, уходящих на сервера конкурента.

КИНО

ЛЮДИ ИКС: ДНИ МИНУВШЕГО БУДУЩЕГО
X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST

Жанр: фантастический боевик
Режиссер: Брайан Сингер
Сценаристы: Саймон Кинберг, Мэттью Вон, Джейн Голдман
В главных ролях:
Майкл Фассбендер, Джеймс Макэвой, Хью Джекман, Дженнифер Лоуренс, Иэн Маккеллен, Патрик Стюарт, Николас Холт, Эллен Пейдж, Холли Берри, Питер Динклэйдж

Премьера: 22 мая



Корпорация Marvel уже не первое десятилетие радует зрителей фильмами по мотивам своих комиксов, продвигая любимые и приносящие неплохие прибыли детища в массы. За модными трендами руководство компании явно пристально следит. Не даром ведь, стоило комиксам и прочим гиковским прибамбасам стать модными, экранизации стали выходить словно с хорошего конвейера. Супергерои как будто дежурят в кинотеатрах: стоит с афиш уйти Железному человеку, ему на смену спешит Росомаха, место которого, в свою очередь, займет Тор, а за ним — Капитан Америка со всей остальной командой Мстителей на хвосте. Спрос рождает предложение. Тем более что расслабиться в обнимку с ведерком попкорна за просмотром поединка харизматичных сверхлюдей на фоне фейерверка из спецэффектов ныне не то что не зазорно, а круто и прогрессивно.

В очередном комиксовом блокбастере «Люди Икс: Дни минувшего будущего» супергеройскую вахту на экранах кинотеатров несет целая толпа незаурядных персонажей. Мутантам, от рождения наделенным невероятными силами вроде регенерации, способности управлять стихиями, читать чужие мысли или менять облик, придется в очередной раз бороться за жизнь и свободу в мире обыкновенных людей, которые их зачастую боятся и ненавидят. Казалось бы, с такими суперсилами нетрудно захватить мир. Однако мутантов немного, и между собой они не очень дружны. Одни ратуют за мирное сосуществование с людьми, другие стремятся простых смертных поработить или уничтожить, а некоторые попросту хотят, чтобы их оставили в покое.

Добром это бесконечное противостояние, конечно же, кончиться не может. Зарвавшихся сверхлюдей ждет бесславное будущее, где им подобных уничтожают или ловят, словно зверей, и держат в закрытых лагерях могущественные Стражи — роботы, прибравшие к рукам власть в Америке. Сражаться за свободу в этом мрачном мире уже поздно, но у мутантов всегда найдется способность, с помощью которой можно в корне поменять расстановку сил. Например, предотвратить цепь событий, приведшую к столь печальному финалу, отправив одного из соратников в прошлое, если не физически, то хотя бы ментально, помещая воспоминания о будущем в разум того же героя, но на многие годы младше.

Эту важную миссию поручают Росомахе. Выбор логичный. Росомаха — боец опытный, сильный и практически бессмертный, да к тому же с годами почти не изменился, так что в любом времени будет комфортно чувствовать себя в родной шкуре. Тем более что ему придется открыть новые для себя таланты. В прошлом его ждут задачки посложнее нарезания толп врагов на мелкие кусочки адамантиновыми когтями. Росомахе придется убедить разобщенных мутантов действовать вместе, дабы изменить ход истории. Но ни отчаявшийся молодой лидер мутантов Ксавье, ни его вечный оппонент Магнето со своими сторонниками не желают его слушать. А будущее тем временем неумолимо надвигается...

События, происходящие сразу в нескольких временах и с более чем десятком героев, выглядят масштабно даже по комиксовым меркам. И достигается это не только за счет футуристических спецэффектов и боев то с вражескими мутантами, то с громадными роботами. Зрителям вместе с Росомахой выпадает шанс по-

смотреть на героев саги в перспективе, оценить, как изменились их характеры и воззрения за долгие годы непростой жизни. Контраст между поведением умудренных опытом и поставленных на грань гибели героев и их же действиями в бурной молодости получился разительный, наблюдать за этим весьма интересно. «Дни минувшего будущего» стали своеобразным мостиком между старой трилогией о Людях Икс и новым циклом фильмов о молодых еще героях. Взятый за основу комикс начала восьмидесятых смог неожиданно удачно завершить сюжет старых лент и продолжить историю, которую только начали рассказывать в «Первом классе».

К чести режиссера ленты Брайана Сингера, стоит отметить, он не просто взял для экранизации комикс, подходящий для объединения фильмов о Людях Икс в единую вселенную и абы как заткнул им проплешины в сюжете. Чтобы изобразить путешествия во времени логично, Сингер спросил совета у Джеймса Кэмерона, режиссера и сценариста ставшего классикой «Терминатора». В способности Сингера снять не только зрелищный, но и драматичный фильм тоже сомневаться не стоит, ведь работал он не только над супергеройскими фильмами вроде «Людей Икс» и «Возвращения Супермена», но и над культовым сериалом «Доктор Хаус». Автор оригинального комикса Крис Клэрмонт тоже внес свою лепту в работу над фильмом, выступив в роли консультанта. Неплохое портфолио припасено и у сценаристов «Дней минувшего будущего». Отказавшийся от режиссерского кресла Мэттью Вон с Джейн Голдман работали над фильмами «Звездная пыль» и «Пипец», а Саймон Кинберг писал сценарий для «Шерлока Холмса» с Робертом Дауни-младшим.

Большую часть актерского состава любители комиксов и лихих фантастических боевиков помнят по предыдущим фильмам серии. Обаятельный австралиец Хью Джекман вернулся в роли бессмертного Росомахи, успевшая сняться в «Голодных играх» Дженнифер Лоуренс снова играет синекожую Мистик, а Холли Берри в очередной раз примеряет на себя образ управляющей штормами Грозы. Вернулись в образах лидеров мутантов Ксавье и Магнето ветераны индустрии Патрик Стюарт и Иэн Маккеллен. Для обоих актеров предложение сняться в новой части «Людей Икс» стало большим сюрпризом. Они были уверены, что теперь эти роли принадлежат Джеймсу Макэвою и Майклу Фассбендеру. И это было бы правдой, если бы сюжет «Дней минувшего будущего» не подразумевал появление в кадре героев и в молодости, и в старости. Из новых лиц внимание привлекает засветившийся в «Американской истории ужасов» Эван Питерс, избранный на роль мутанта Ртути. Этот популярный персонаж комиксов Marvel давно уже просился на экраны, но из-за проблем с авторскими правами вступить в бой смог только сейчас.

Брайан Сингер даже придумал особый способ съемок, чтобы наглядно показать способность Ртути передвигаться со сверхзвуковой скоростью. Сцены с его участием запечатлены в необычном формате 3600 кадров в секунду, так что кажется, будто Ртуть движется в десятки раз быстрее окружающих. При создании фильма было придумано немало других интересных ходов и оригинальных декораций. Например, вместо того, чтобы подолгу гримировать Дженнифер Лоуренс под Мистик, для нее сшили специальный костюм, а вдобавок к нарисованным на компьютере Стражам был собран и настоящий макет огромного робота. Развернуться съемочной группе было на что — бюджета в четверть миллиарда долларов хватило и на нехилые гонорары, и на костюмы, и на проработанные спецэффекты. Сингер размахнулся настолько, что некоторые сцены в фильм банально не поместились и увидеть их можно будет только в дополненной версии, которую позже выпустят на дисках. Именно такая судьба постигла эпизоды с похищающей чужие способности мутантшей Роуг в исполнении Анны Пэкуин.

Окажется ли фильм настолько хорош, что публика ломанется покупать диски в коллекцию, покажет лишь время. Однако посмотреть его как минимум любопытно: звездный актерский состав вкупе с эпическим сюжетом, оригинальным взглядом на персонажей и пафосным комиксовым оформлением обещают зрелище яркое и драматичное. Продюсеры, по крайней мере, уверены в успехе фильма достаточно, чтобы пообещать выпустить через пару лет сиквел с устрашающим названием «Люди Икс: Апокалипсис», а едва появившегося на большом экране сверхскоростного героя отправить в гости к «Мстителям». ■

ЛЮДИ ИКС: ДНИ МИНУВШЕГО БУДУЩЕГО

К выходу фильма вспоминаем главные факты о киноэпопее

Экранное время с учетом всех вышедших фильмов (в минутах)

Росомаха	Профессор Икс	Магнето	Шторм
332	203	123	82

РОСОМАХА

Способности: регенерация, сверхчеловеческая сила, костяные когти (позже весь скелет героя был покрыт адамантием)

Участник программы «Оружие Икс», Джеймс Хоулетт стал жертвой правительственного эксперимента по созданию суперсолдата. Вырвавшись на свободу, потерявший память Логан скитался по миру, пока не нашел себя в рядах «Людей Икс».

БЫЛИ ОТНОШЕНИЯ РАЗНОЙ СТЕПЕНИ ТЯЖЕСТИ С 33 ЖЕНЩИНАМИ!

ПРОФЕССОР ИКС

Способности: телепатия, интеллект

Чарльз Ксавьер, основатель и лидер команды «Людей Икс», посвятил жизнь идее мирного сосуществования мутантов и людей. С этой целью он открыл особую школу, где дети-мутанты живут среди себе подобных и учатся управлять своими способностями.

МАГНЕТО

Способности: магнетизм

Эрик Леншерр, в прошлом — союзник и лучший друг Чарльза Ксавьера, никогда не разделял веру Профессора в людей. По его убеждениям, мутанты — высшая ступень эволюции, а люди должны подчиниться или исчезнуть. Впрочем, в последнем фильме Магнето пересмотрит своих взгляды.

ШТОРМ

Способности: управление погодой, левитация

Дочь африканской принцессы и американского журналиста, Ороро Монро провела юность в Египте. Оставшись сиротой после арабо-израильского конфликта, она долгое время скиталась по миру, пока не повстречала «Людей Икс» и не стала ученицей Ксавьера. Позже Шторм сама начала преподавать в «Школе Икс». Верный союзник Профессора и сторонница его идей.

Основные события

1845 — Джеймс Хоулетт впервые переживает мутацию, в ходе которой получает острые когти («Люди Икс: Начало. Росомаха»)

1944 — У 15-летнего Эрика Леншерра начинают проявляться способности; Чарльз Ксавьер и Рэйвен Даркхолм впервые встречают друг друга, будучи детьми

1962 — События фильма «Люди Икс: Первый Класс»

1973 — Росомаха прибывает из будущего, чтобы предотвратить убийство, которое должно это будущее изменить («Дни минувшего будущего»)

2 часа Брайан Сингер и Джеймс Кэмерон обсуждали, как лучше реализовать концепт путешествий во времени

7 раз Хью Джекман сыграл Росомаху. Еще ни один актер так долго не изображал в кино одного героя комиксов

7 номинантов на «Оскар» участвуют в съемках «Дней минувшего будущего»

$ 2 300 000 000 собрали фильмы серии в мировом прокате
$ 24 000 000 стоил бы настоящий скелет из адамантия
27 раз «Люди Икс» становились главными героями видеоигр

НЕ СЧИТАЯ БЕСЧИСЛЕННОГО ПОЯВЛЕНИЯ В ПРОЕКТАХ ВРОДЕ DEADPOOL!

МИСТИК

Способности: может принимать облик любого человека

Сбежав из дома в раннем детстве, Рэйвен Даркхолм проникла в особняк семьи Ксавьер в поисках еды. Там она натолкнулась на юного Чарльза, он предложил ей помощь и принял в свою семью. Позже, будучи не согласной с идеей Ксавьера о мирном сосуществовании людей и мутантов, покинула его и присоединилась к Магнето.

ЗВЕРЬ

Способности: гениальный изобретатель, сверхчеловеческая сила, скорость и выносливость

Будучи гениальным ученым, Хэнк МакКой недолго работал на ЦРУ, скрывая, что он мутант. Все изменилось, когда в надежде избавиться от недуга Хэнк испытал на себе специальную сыворотку, но тем самым лишь ускорил мутацию, навсегда потеряв человеческий облик. Изобретатель почти всех устройств «Людей Икс».

РТУТЬ

Способности: суперскорость

Согласно первоисточнику, Пьетро Максимофф — сын Магнето. Некоторое время он, храня верность отцу, сражался на его стороне, в том числе и против «Людей Икс». В какой именно роли Пьетро будет представлен в грядущем фильме, пока не известно.

3600 КАДРОВ В СЕКУНДУ — С ТАКОЙ СКОРОСТЬЮ БЫЛИ СНЯТЫ СЦЕНЫ С РТУТЬЮ. ОН ПЕРЕДВИГАЕТСЯ В 150 РАЗ БЫСТРЕЕ ОБЫЧНОГО ЧЕЛОВЕКА!

КИТТИ ПРАЙД

Способности: прохождение сквозь твердые объекты

Необычные «таланты» Кэтрин Прайд проявились в 13 лет, когда она начала спонтанно проходить сквозь предметы. Примерно в то же время ей заинтересовались «Люди Икс». Попав в школу Ксавьера, Китти научилась полностью контролировать свои способности и не раз вытаскивала команду из сложных ситуаций.

Количество появлений в видеоиграх: Китти Прайд — 2; Ртуть — 3; Зверь — 6; Мистик — 7

2000	Начало тестов на мальчике Джимми (Пиявка) для поиска лекарства от мутации
2003	События фильма «Люди Икс»
2006	События фильма «Люди Икс 2»
2006	События фильма «Люди Икс 3: Последняя битва»
2013	Логан теряет скелет из адамантия («Росомаха: Бессмертный»)
2023	События фильма «Дни минувшего будущего»

33 года назад вышла арка комиксов «Дни минувшего будущего», на которой и основан одноименный фильм

51 год назад вышел первый выпуск комикса X-Men (сентябрь 1963 года)

Александр Шаронов, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

УЛЫБОЧКУ

Nikon D4S

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 36x23,9 мм, CMOS, 16,2 Мп
- **Дисплей:** 3,2 дюйма (921 000 точек), ЖК
- **Видоискатель:** прямой зеркальный с пентапризмой
- **Объектив:** сменный, байонет F Nikon
- **Диапазон ISO:** 100 — 25 600
- **Выдержка:** 1/8000 — 30 секунд
- **Вспышка:** съемная
- **Форматы фотографий:** JPG, RAW
- **Максимальное разрешение фото:** 16,2 Мп (4928x3280)
- **Максимальное разрешение видео:** 1920x1080
- **Карты памяти:** CompactFlash, XQD
- **Интерфейсы:** micro-USB, mini-HDMI, 3,5-мм джек, RJ45
- **Емкость батареи:** 2500 мАч
- **Размеры:** 16x15,7x9 см
- **Вес:** 1350 г
- **Цена:** ~ 200 000 рублей

В кругу начинающих фотографов часто можно услышать жалобы на то, что, дескать, такой-то вот кадр не вышел по причине слабой оптики или недостатков фотоаппарата, и если бы камера была получше, тогда бы точно все получилось. И горизонт бы не завалился, и пропорции вышли поудачнее, да и компоновка оказалось совершенно другой. Возможно, с покупкой нового флагмана **Nikon D4S** это действительно произойдет, но по-настоящему данное чудо техники сможет раскрыть себя лишь в руках профи.

Собственно, именно на них и нацелены все основные изменения. Так, новый кристалл **EXPEED 4** должен повысить скорость фокусировки, а уменьшение минимальных шагов при выставлении баланса белого и выдержки позволит точнее подбирать настройки для конкретной ситуации. Не лишним в темных условиях съемки окажется и увеличенный с 12 800 до 25 600 ISO. А тем, кто давно мечтал о полноценных Full HD-роликах в режиме Slow Motion просто обязана понравиться возможность записи в 1920x1080 со скоростью 60 кадров в секунду.

Что же касается более глобальных перемен, их, судя по всему, приберегли для «пятерки», потому что ни матрица, ни система фокусировки в новинке не изменились — полнокадровый CMOS-сенсор разрешением 16,2 Мп и 51 точка.

Стоит ли набор 200 000 рублей — решать, конечно, не нам, но вот то, что после покупки такой камеры, качество снимков будет зависеть только от фотографа — даже не обсуждается.

ЗВЕЗДА АЛЬКОР

CM Storm Alcor

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** оптический, 800-4000 dpi
- **Кнопки:** 6 + колесико
- **Размеры:** 12,5x6x4 см
- **Вес:** 120 г
- **Цена:** ~ 2000 рублей

В свое время наш главный редактор умудрился затереть до дыр аж две мышки **CM Storm Sentinel** — прозрачный пластик банально не выдерживал пятикратных прохождений Call of Duty. Однако с **CM Storm Alcor** такого произойти не должно.

Хрупких декоративных вставок на корпусе нет, а вся поверхность, контактирующая с ладонью, закрыта прочным софттачем. Многообещающе выглядят и местные кнопки, получившие японские триггеры **Omron** с заявленным сроком службы в пять миллионов нажатий. И пусть самих клавиш тут немного — всего пара дополнительных «вперед/назад» под большим пальцем и две кнопки «dpi» за скроллом — любителям шутеров выданного набора должно хватить на несколько лет.

Это же касается и известного сенсора **Avago 3090**, отметившегося уже и в мышках SteelSeries, и Logitech, и даже паре моделей самой CM Storm. Датчик перемещений умеет работать в диапазоне от 800 до 4000 dpi и при этом сигнализировать о выбранном режиме цветом подсветки на дальнем конце спинки.

Насколько удачным окажется сочетание японских переключателей и проверенного временем сенсора — в будущем покажут наши тесты, ну а пока отметим, что стоить новинка будет порядка 2000 рублей.

КАЛИБР 880 ММ

ASUS G750JZ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюйма (1920x1080)
- **Процессор:** Intel Core i7-4700HQ (2,4-3,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 32 ГБ DDR3
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 + NVIDIA GeForce GTX 880M
- **Твердотельные накопители:** 2x 128 ГБ
- **Жесткий диск:** 1 ТБ
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), HDMI, 2x 3,5-мм джек, LAN, 4x USB 3.0, Thunderbolt
- **Привод:** Blu-ray combo
- **Операционная система:** Windows 8.1
- **Аккумулятор:** 5900 мАч
- **Вес:** 4,5 кг
- **Цена:** 90 000 рублей

Пять лет назад покупка игрового ноутбука была действительно смелым шагом — денег надо было отдать много, а железо устаревало столь стремительно, что через два года играть в современные проекты на этом ПК становилось невозможно. Сейчас ситуация заметно улучшилась: сами игры немного затормозились в своем развитии, а у мобильных видеокарт появился нормальный запас мощности.

Взять хотя бы новую **GeForce GTX 880M**, легшую в основу **ASUS G750JZ**. Создана она на базе полноценного чипа GK104, на котором еще в прошлом году выпускали топовые GeForce GTX 680. Внутри у него 1536 потоковых ядер, работающих на вполне взрослой частоте 945 МГц, и 4 ГБ видеопамяти GDDR5 скоростью 5 ГГц. Для игр весь этот набор цифр значит только одно — спокойная работа в Full HD, на максимальных настройках и с включенным сглаживанием.

Понятное дело, комплектуют такие платы по-взрослому. В G750JZ, к примеру, видеокарту сопровождает четырехъядерный процессор **Intel Core i7-4700HQ**, 32 ГБ оперативки DDR3, пара твердотельных накопителей по 128 ГБ и жесткий диск на 1 ТБ.

Оформлено все соответствующе. Мощный корпус из матового пластика с рублеными гранями, украшением в виде светящегося логотипа на крышке и весом в 4,5 кг. Внутри — островная клавиатура, большой тачпад и 17-дюймовая матрица разрешением Full HD.

Чем будет отличаться ASUS G750JZ от своих конкурентов с аналогичными конфигурациями? Во-первых, у ноутбука очень хорошее охлаждение — два мощных радиатора, расположившихся в задней части корпуса, отлично справляются со своими обязанностями. Во-вторых, лэптоп предлагает игровой сетевой контроллер Killer и возможность вывести изображение сразу на три монитора. Ну и, в-третьих, управлять компьютером можно будет из любой точки мира при помощи смартфона или планшета. Как нам кажется, весьма достойный список для потенциального долгожителя.

ПОБОЛЬШЕ

NZXT Source 530

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Full Tower
- **Тип материнской платы:** EATX, ATX, micro-ATX, ITX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 3 шт.
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 6 шт.
- **Отсек 2,5 дюйма:** 1 шт.
- **Слоты расширения:** 8 шт.
- **Вентиляторы:** 2x 140 мм (спереди), 140 мм (сзади), 2x 120 мм (снизу), 2x 140 мм (сверху), 140 мм (корзина HDD)
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, аудио
- **Цвет:** черный
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО
- **Максимальная высота кулера:** 183 мм
- **Максимальная длина видеокарт:** 444 мм (при снятой корзине HDD)
- **Размеры:** 50,7x51,5x23,5 см
- **Вес:** 9,2 кг
- **Цена:** 3240 рублей

Большинству домашних компьютеров, в принципе, все равно, собирают их в Middle или Full Tower, — результат одинаковый. Однако для хозяина разница налицо. Как ни крути, а здоровый «полноразмерник» пусть и не прибавляет fps, но на столе смотрится гораздо внушительнее своих маленьких собратьев. И для тех, кому эстетика важнее лишних свободных сантиметров на рабочем месте, **NZXT** недавно представила крайне интересную модель **Source 530**, отличающуюся не только набором полезных мелочей, но и крайне гуманной для Full Tower ценой в 3240 рублей.

Несмотря на невысокую для этого класса стоимость, выглядит Source 530 весьма стильно. Лицевая панель забрана решеткой, а на левом боку вырезано окошко причудливой формы. Внутри все тоже на уровне. Дисководы крепятся на защелках, под жесткие диски выделены три съемные корзины, а место под БП зарезервировано на днище, у задней стенки. Отметим, что принять корпус может модель любой мощности, отсека хватит даже на крупные версии по 1500 Вт.

Достаточно тут пространства и для остальных элементов. Материнки влезают вплоть до EATX, кулеры принимаются высотой до 183 мм, а видеокарты разрешается ставить длиной до 444 мм. Причем, что самое интересное, если действительно воспользоваться всеми этими возможностями и забить Source 530 под завязку — проблем с охлаждением не будет. В стоке корпус идет с парой 120-мм вертушек (сверху и сзади), но при желании в него можно добавить еще шесть вентиляторов: пару спереди, столько же снизу и по одному сверху и на корзину HDD. Кому же «самолет» в квартире не нужен, NZXT предлагает обратиться к СВО — отверстия для шлангов предусмотрены.

Конечно, многие отметят, что ничего удивительного в Source 530 нет, моделей с такими конфигурациями на рынке и так хватает. Однако тут надо учитывать цену. За 3240 рублей найти приличный Full Tower от нормального производителя почти нереально; как правило, за подобные корпуса просят как минимум на 1000 рублей больше.

НА СЕРЬЕЗНЫЙ ЛАД

Razer Adaro Stereo

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Динамики:** 2x 40-мм
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц
- **Чувствительность:** 104 дБ
- **Импеданс:** 32 Ом
- **Интерфейс:** 3,5-мм джек
- **Вес:** 168 г
- **Цена:** 3600 рублей

Пять лет назад, когда мы отказались от затычек в пользу полноразмерных наушников, в общественном транспорте на нас поглядывали с опаской — ну не принято тогда было ходить в больших «лопухах». Сегодня все по-другому. Каждый третий отдает свое предпочтение нормальным мониторам, и производители этим, естественно, пользуются. Вот и **Razer** недавно представила чисто музыкальные **Adaro Stereo**.

Отныне никаких намеков на игровую направленность и завышенные басы — 40-мм динамики грозятся честно отыгрывать диапазон в 20 — 20 000 Гц и нормально работать с плеерами. Не должны Adaro Stereo подвести и по части удобства. Так, они очень легкие — всего 168 граммов, у них большие амбушюры из кожзама, которые обязаны не только хорошо прилегать к голове, но и прилично изолировать от окружающего шума, да и сама конструкция с выдвигающимся оголовьем предполагает массу настроек.

Сразу отметим, обойдется новинка примерно в 3600 рублей, и по меркам современных игровых производителей это не так уж много. Тем же, кто готов доплатить сверху пару тысяч, Razer предлагает беспроводную версию Adaro с индексом **Wireless**.

КОНЬ В ЯБЛОКАХ

Ferrari California T

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип кузова:** кабриолет
- **Тип двигателя:** бензиновый V8 с турбонаддувом (3,8 л, 560 л.с., 750 Нм)
- **Привод:** задний
- **Коробка передач:** 8-ступенчатый автомат с двумя сцеплениями
- **Разгон до 100 км/ч:** 3,6 с
- **Мультимедиа:** Apple Car Play
- **Колесная база:** 2669 мм
- **Габариты:** 4569x1910x1320 мм
- **Вес:** 1625 кг
- **Цена:** от 7 200 000 рублей

В феврале этого года **Ferrari** обновила свой кабриолет **California**. Свежая модель получила индекс «**T**», что значит смену старого 4,2-литрового атмосферника, выдававшего 490 лошадиных сил с моментом 505 Нм, на новую 3,8-литровую «восьмерку» с двойным турбонаддувом и 560 л.с. с моментом в 750 Нм. По заверению производителя, за счет такого хода получилось не только снизить расход топлива, но и заставить эти 1,6 тонны роскоши разгоняться на 0,2 секунды быстрее — до «сотни» California T уходит всего за 3,6 с.

Впрочем, нас, то ли к сожалению, то ли к счастью, все эти автомобильные изыски не волнуют. Главная тема этой «новинки», что California T стала одним из первых представителей автопрома, получивших мультимедийную систему **Apple**. В начале марта купертиновская компания сообщила о выпуске фирменного интерфейса **Car Play**, позволяющего перенести все основные функции **iPhone** на экран авто. На данный момент известно, что будут поддерживаться «звонки», SMS, аудиоплеер, навигация Maps и, конечно же, голосовой интерфейс Siri. С телефоном машина, естественно, будет общаться без проводов, посредством Bluetooth.

Сколько будет стоить такая опция — производители пока не сообщают, однако уже сейчас Apple заявила о поддержке Car Play со стороны практически всех автомобильных гигантов. Тем же, кто, кроме Ferrari, ничего не приемлет, скажем, что вместе с Car Play и новым движком California T также получила рестайлинговые светодиодные фары, измененную решетку радиатора и переработанную подвеску.

МУЗЫКАНТ

Sony Walkman NW-ZX1

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** Android 4.1
- **Дисплей:** 4 дюйма (854x480)
- **Процессор:** OMAP (2 ядра, 1 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 128 ГБ
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литий-ионный, до 32 часов
- **Размеры:** 12,3x6,1x1,5 см
- **Вес:** 139 г
- **Цена:** 27 990 рублей

Сложно поверить, но в этом году, первого июля, плеерам **Sony Walkman** исполнится 35 лет. И хотя сейчас, в эру смартфонов, значимость «маленьких музыкантов» заметно снизилась, Sony продолжает баловать нас необычными моделями. Например, новый **Walkman NW-ZX1** готов предложить высочайшее качество звукового тракта по цене аж в 27 990 рублей. За что просят такие деньги?

Ну, для начала, NW-ZX1 многое позаимствовал у смартфонов. Большой металлический корпус, дисплей в 4 дюйма, внутри — двухъядерный ARM-кристалл на базе **Cortex A9** частотой 1 ГГц, 1 ГБ оперативной памяти и операционная система **Android 4.1**. Зачем такой набор плееру — честно, затрудняемся сказать, надо общаться лично, но в способностях системы сомневаться не приходится.

Что касается работы с медиафайлами — тут Walkman NW-ZX1 нет равных. Из коробки он понимает практически все известные аудиофильские форматы, включая FLAC и Apple Lossless. Не подводит и список видеокодеков: MPEG4, H.264, WMV 9. Если не хватит выданного набора, всегда можно воспользоваться сторонними приложениями из Play Market.

Впрочем, возможности ОС в Walkman NW-ZX1 — дело десятое, куда важнее в устройствах такого класса звуковой тракт. И хотя компания не разглашает название использованного ЦАП, по ее заверениям, этому моменту уделили особое внимание и даже специально сделали прилив у основания, чтобы уместить внутри корпуса высококачественные конденсаторы OS-CON.

Конечно, вряд ли ради такого чуда все резко откажутся от плееров в своих смартфонах и начнут копить на покупку NW-ZX1, но в том, что новинка найдет своих ценителей, мы не сомневаемся. Sony настолько уверена в возможностях своей разработки, что даже наушники в комплекте не поставляет, дабы дешевыми затычками потенциальные покупатели не портили себе первые впечатления.

highscreen®

Розничные сети по итогам продаж 2013-го года на рынке смартфонов и планшетов сходятся во мнении, что так называемые B-бренды мобильной электроники постепенно «перетягивают одеяло на себя». Времена изменились: если раньше покупка аппарата не самой известной марки была чем-то из разряда «дешево и сердито», то теперь некоторые модели могут дать фору смартфонам A-брендов. Недорогие аппараты компаний второго эшелона значительно укрепили свои позиции и подтянулись к «первому эшелону» с точки зрения технологий, а в отдельных случаях даже предлагают уникальные решения. Например, именно у B-брендов появились первые смартфоны с усиленными батареями, которые держат заряд до 14 дней. Пока мировые гиганты работали над имиджем и тратили время на патентные войны, менее именитые производители подготовили смартфоны с полноценными 8-ядерными процессорами. Давайте ознакомимся с такими инновациями на примере последних моделей российского бренда Highscreen, увидевших свет в 2014 году.

Highscreen Thor

Разговоры о наступлении эры мобильных 8-ядерных процессоров начались больше года назад – с момента выхода смартфона Samsung Galaxy S4. Однако в корейском флагмане в действительности есть лишь две связки по четыре ядра – одна для сложных задач, а вторая (более экономичная) – для программ попроще. И лишь сейчас, весной 2014 года, появились смартфоны, оснащенные полноценным 8-ядерным «сердцем». В России первой моделью с таким процессором стал Highscreen Thor.

Новинка работает на базе тайваньского MediaTek MT6592 – новейшего 8-ядерного чипа с тактовой частотой 1,7 ГГц. Смартфон оснастили аж 2 Гб оперативной памяти и графическим ускорителем Mali-450MP4. В популярном тесте производительности AnTuTu Benchmark Highscreen Thor набирает около 27 тысяч баллов, как и Samsung Galaxy SIV. Что это значит на деле? Мощная начинка запросто справляется с видео в формате Ultra HD (4k) и легко «перемалывает» любые современные игрушки на максимальных настройках графики. Более того, известная игровая студия Gameloft уже оптимизирует свои игры для этого процессора MediaTek.

Точно известно, что гейм-блокбастер Modern Combat 5 покажет себя во всей красе именно на MediaTek MT6592 – и, как следствие, на экране Highscreen Thor.

Смартфон обладает 5-дюймовым IPS-дисплеем с разрешением 1920 x 1080 точек (Full HD), поставщик матрицы – японская компания Sharp. Благодаря использованию технологий OGS и Full Lamination удалось добиться максимальных углов обзора и ощутимо повысить яркость изображения.

Основная камера смартфона получила разрешение 13 Мп и делает более чем качественные фотоснимки. Фронтальный модуль обладает нетипичным разрешением 5 Мп – обычно большинство производителей ограничивается 2 Мп. На Highscreen Thor можно делать качественные «селфи» (если у самострелов вообще есть понятие качества), плюс собеседник по Skype будет отлично вас видеть.

К достоинствам отнесем и тонкий корпус смартфона – всего 7,6 мм. В комплекте с устройством есть две крышки разной фактуры: прорезиненная черная и глянцевая белая, менять цвет корпуса можно хоть каждый день. По сложившейся традиции смартфоны Highscreen поддерживают работу с двумя SIM-картами, и модель Thor – не исключение.

За весь вышеописанный набор просят 13 490 рублей – не совсем бюджетная цена, но, с другой стороны, смартфоны от A-брендов (и без 8-ядерного процессора) с аналогичными характеристиками обойдутся чуть ли не в два раза дороже – от 20 до 25 тысяч рублей. Главный минус новинки – скромный объем аккумулятора, всего 2 000 мАч. Без подзарядки аппарат работает один «смартфонодень». Тем не менее, Highscreen Thor – уникальное предложение, ведь смартфонов с полноценными 8-ядерными процессорами пока нет ни у Samsung, ни у HTC, ни у LG.

Highscreen Boost 2 SE

Благодаря Highscreen наш словарный запас пополнился как минимум одним новым термином – «смартфон-долгожитель». В прошлом году бренд открыл линейку долгоиграющих аппаратов, все началось с Highscreen Boost. Его усиленный аккумулятор обеспечивает до 7 дней автономной работы смартфона. Затем появился Highscreen Boost 2, который можно не заряжать до двух недель – этот мировой рекорд до сих пор не побит. Соответствующая заявка даже была подана в Книгу Гиннесса. Последней моделью в долгоиграющей линейке в феврале 2014 года стал Highscreen Boost 2 SE (Second Edition). Устройство заявили как улучшенную версию Boost 2, но по факту новинка вышла не просто апгрейдом, а, по сути, новым аппаратом в прежнем корпусе.

HIGHSCREEN THOR – ПЕРВЫЙ В РОССИИ СМАРТФОН С ПОЛНОЦЕННЫМ 8-ЯДЕРНЫМ ПРОЦЕССОРОМ, А НЕ "ЛИПОЙ", КАК В КОРЕЙСКОМ ФЛАГМАНЕ ЗА 30 000 РУБЛЕЙ!! 27 000 БАЛЛОВ В ТЕСТЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ ANTUTU – НЕПРЕВЗОЙДЕННАЯ МОЩЬ ТОРА!

HIGHSCREEN BOOST 2 – ПЕРВЫЙ В МИРЕ СМАРТФОН, СПОСОБНЫЙ ПРОРАБОТАТЬ НА ОДНОМ ЗАРЯДЕ БАТАРЕЙ ДО ДВУХ НЕДЕЛЬ, НАСТОЛЬКО БРУТАЛЕН, ЧТО РВЁТ ЖЕНСКИЕ СУМКИ. НЕ ДАРИТЕ HIGHSCREEN BOOST 2 ДЕВУШКАМ! ОСТАВЬТЕ ЕГО СЕБЕ!

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

Во-первых, Highscreen Boost 2 SE получил мощный 4-ядерный процессор Qualcomm MSM8228 Snapdragon 400 с частотой до 1,4 ГГц. Во-вторых, в новинке увеличили обьем оперативной памяти до 2 Гб (в Highscreen Boost 2 был 1 Гб). В итоге производительность смартфона выросла примерно в 2 раза. Удивительно, но энергопотребление осталось на прежнем уровне – новинка также способна обходиться до 14 дней без подзарядки при поочередном использовании двух комплектных батарей (на 3 000 и на 6 000 мАч). Секрет – в более «тонком» техпроцессе изготовления процессора (28 нанометров у Boost 2 SE против 45 у Boost 2).

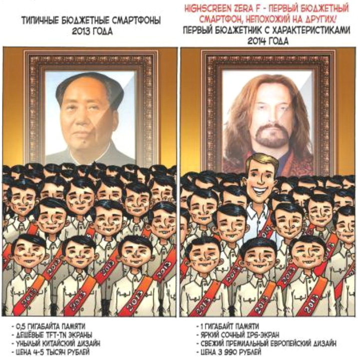
Фишка с двумя сменными аккумуляторами позволяет варьировать толщину смартфона в зависимости от условий использования. На каждый день подойдет батарея потоньше, а в поход лучше взять «кирпичик-долгожитель» – все равно на природе красоваться не перед кем. Бренд не без гордости отмечает, что Highscreen Boost 2 SE – первый бюджетник с поддержкой российской ГЛОНАСС. Гибридный приемник GPS/ГЛОНАСС быстрее находит спутники, лучше держит сигнал и не теряет связь в городе в районах с плотной высотной застройкой.

Аппарат работает на свежей версии Android – 4.3. Из остальных преимуществ отметим улучшенную основную камеру производства Toshiba. Отдельной похвалы достойна так называемая «многофункциональная кнопка» на боковой грани устройства. При желании ее можно настроить на запуск любого приложения, так разработчики «подкололи» краудфандинговый проект Pressy. Цена Highscreen Boost 2 SE составляет 12 490 рублей.

Highscreen Zera F

Дебютная попытка Highscreen пойти по стопам А-брендов вылилась в создание смартфона со 100% уникальным дизайном. Zera F стал первым аппаратом, который в Highscreen создал и по OEM-схеме. Это означает, что Китаю доверили только сборку устройства, а весь остальной процесс – от дизайна корпуса до подбора компонентов – результат самостоятельной работы российских специалистов. Именно по такому принципу работают все ведущие производители смартфонов – Apple, Sony и другие.

При детальном рассмотрении дизайн Highscreen Zera F оказывается любопытным «миксом». Внешность аппарата собрали буквально с миру по нитке, позаимствовав элементы у прошлогодних флагманов. Так, оформление основной камеры напоминает таковое в Nokia Lumia 1520, а решетка мультимедийного динамика взята из iPhone 5S. Прямоугольная фронтальная часть похожа на строгий HTC Windows Phone 8X, а надпись на задней крышке вдавлена прямо как в LG Nexus 5.



Однако не только удивительный «микс» дизайнерских решений привлекает внимание к Highscreen Zera F. Гораздо больше удивляет «начинка», абсолютно нетипичная для аппаратов в ценовой категории 4-5 тысяч рублей. Смартфон получил 2-ядерный процессор с частотой 1,3 ГГц и 1 Гб оперативной памяти (вместо 512 Мб, привычных для бюджетников 2013 года). Также модель оснастили качественным 4-дюймовым IPS-экраном (обычно в смартфоны такого уровня ставят недорогие TFT-TN-дисплеи). Графический ускоритель Mali-400MP развеял сомнения по поводу состоятельности Highscreen Zera F в играх – на аппарате запросто идет тот же Asphalt 8.

О том, что это бюджетник, напоминает лишь камера со скромным разрешением 5 Мп и отсутствующим автофокусом. Зато есть бонус: зарядка и кабель с подсветкой-индикатором. Когда смартфон зарядится, красное свечение сменится синим. Мелочь, а приятно.

Highscreen Zera F стоит 3 990 рублей – вполне себе адекватная цена, пока ни один конкурент не готов предложить что-то подобное за такие же деньги.

Можно поздравить Highscreen с очередным качественным шагом в развитии. Бренд продолжает «допиливать» свои идеи, не боится экспериментировать и делает упор на практичные решения. Highscreen Thor стал не только первым 8-ядерным смартфоном в России, но и оказался одним из самых доступных аппаратов начала 2014-го года с топовыми характеристиками. Определенно заслуживает внимания Highscreen Boost 2 SE – еще один смартфон-рекордсмен в линейке Highscreen. Две недели без розетки при отличной производительности – практически уникальное предложение. Настоящим открытием стал Highscreen Zera F, который можно смело назвать бюджетным смартфоном нового поколения – с характеристиками 2014 года. Здорово, что локальные компании достигли такого уровня и позволяют себе заказывать 100% оригинальный дизайн, тем самым ломая стереотип о том, что все бюджетники – внешне одинаковые.

Highscreen Thor

Формфактор: сенсорный моноблок
Операционная система: Android 4.2
Дисплей: 5 дюймов, 1920 x 1080, IPS
Процессор: восьмиядерный MediaTek MT6592 (1,7 ГГц)
Оперативная память: 2 гб
Встроенная память: 16 ГБ
Карты памяти: microSD
Камеры: 5 Мп (фронтальная) 13 Мп (задняя, автофокус)
Связь: GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900 МГц UMTS/HSPA 900/2100 МГц
Беспроводные модули: Bluetooth 4.0+EDR (A2DP/AVRCP/FTP) Wi-Fi IEEE 802.11 b/g/n
Навигация: GPS
Разъемы: micro-USB, 3,5-мм джек
Аккумулятор: 2 000 мАч
Размеры: 1,5 x 6,7 x 0,76 см
Цена на ноябрь 2013 года: 13 490 рублей

Highscreen Boost 2 SE

Формфактор: сенсорный моноблок
Операционная система: Android 4.3
Дисплей: 5 дюймов, 1280 x 720, IPS
Процессор: четырехъядерный Qualcomm Snapdragon 400 MSM8228 (1,4 ГГц)
Оперативная память: 2 гб
Встроенная память: 8 ГБ
Карты памяти: microSD
Камеры: 2 Мп (фронтальная) 13 Мп (задняя, автофокус)
Связь: GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900 МГц UMTS/HSPA 900/2100 МГц
Беспроводные модули: Bluetooth 4.0+EDR (A2DP/AVRCP/FTP) Wi-Fi IEEE 802.11 b/g/n
Навигация: GPS/ ГЛОНАСС
Разъемы: micro-USB, 3,5-мм джек
Аккумулятор: 3 000 мАч + 6 000 мАч
Размеры: 6,8 x 14 x 0,98 см (6,8 x 14 x 1,48 см с батареей 6 000 мАч)
Цена на ноябрь 2013 года: 12 490 рублей

Highscreen Zera F

Формфактор: сенсорный моноблок
Операционная система: Android 4.2
Дисплей: 4 дюйма, 800 x 480, TFT-IPS
Процессор: двухъядерный MediaTek MT6572 (1,3 ГГц)
Оперативная память: 1 гб
Встроенная память: 4 ГБ
Карты памяти: microSD
Камеры: 0,3 Мп (фронтальная) 5 Мп (задняя, автофокус)
Связь: GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900 МГц UMTS/HSPA 900/2100 МГц
Беспроводные модули: Bluetooth 4.0+EDR (A2DP/AVRCP/FTP) Wi-Fi IEEE 802.11 b/g/n
Навигация: GPS
Разъемы: micro-USB, 3,5-мм джек
Аккумулятор: 1 600 мАч
Размеры: 6,3 x 12,3 x 0,99 см
Цена на ноябрь 2013 года: 3 990 рублей

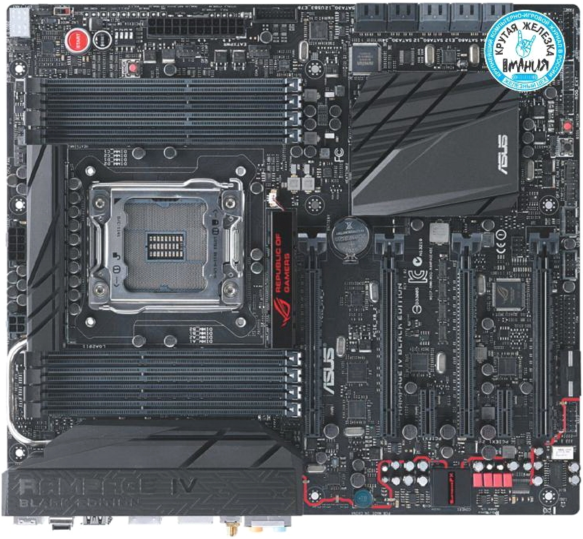
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ЧЕРНЫЙ ФЛАГ

Тестирование материнской платы ASUS Rampage IV Black Edition

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i7 под Socket LGA2011
- **Формфактор:** EATX
- **Чипсет:** Intel Z79 Express
- **Оперативная память:** 8x DDR3-1066/ 2800 МГц до 64 ГБ
- **Графическая подсистема:** 4x PCIe 3.0 x16 (x16+x8+x8+x8)
- **Слоты расширения:** 2x PCIe
- **Дисковая подсистема:** 6x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, 2x eSATA Rev. 3
- **Звуковая подсистема:** SupremeFX
- **Сетевой адаптер:** Intel 82579V
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Задняя панель:** PS/2, 4x USB 2.0, 6x USB 3.0, 2x eSATA Rev. 3, LAN, S/PDIF, аудио
- **Дополнительно:** масса возможностей для разгона, панель ROG OC Panel
- **Размеры:** 305x272 мм
- **Цена на март 2014 года:** 18 000 рублей



В 2011 году **Intel** жестко разделила мейнстрим и топовый сектор. Для первого она тогда представила платформу **Z68 Express** и отправила на нее Core i3/i5/i7 с максимальным набором в четыре ядра и стоимостью до 11 000 рублей. А для «серьезных» покупателей выпустила чипсет **Intel X79 Express**, минимумом для которого стали Core i7 с четырьмя блоками, а максимумом — все те же i7, но с шестью ядрами и ценником под 36 000 рублей. Поначалу такое разделение выглядело вполне справедливо и нормально воспринималось как журналистами, так и пользователями. Однако к сегодняшнему дню ситуация сильно изменилась.

Если в золотоносный «мейнстрим» Intel вкладывала все силы, и каждый год, выпуская новые чипсеты, расширяла возможности платформы, то про топовый сегмент в компании как-то забыли. В итоге это привело к тому, что те, кто сейчас хочет приобрести 6-ядерный кристалл, вынуждены покупать платы без встроенной поддержки USB 3.0 и с минимальным количеством SATA Rev. 3. Несправедливо? Именно так и посчитали инженеры ASUS, создавая **Rampage IV Black Edition**.

Пираты

На серьезность своего положения плата указывает, что называется, прямо с порога. Огромная упаковка, в которой, как нам кажется, поместятся штуки три ноутбуков, сделана из плотного картона, выкрашена в черный цвет и украшена изображением главного героя Assassin's Creed 4: Black Flag на лицевой стороне (сама игра — внутри). Не подкачала и комплектация. В отдельном отсеке лежат десять кабелей SATA, переходники, облегчающие подключение корпусных проводов, антенна Wi-Fi и сразу четыре моста для сборки конфигураций SLI и CrossFireX.

Впрочем, куда больше впечатляет сама плата. На огромном куске текстолита формфактора EATX буквально живого места не осталось. Сверху, почти по центру, расположился процессорный сокет LGA2011, а по бокам от него встали по четыре слота DIMM для оперативной памяти типа DDR3-2800 МГц максимальным суммарным объемом в 64 ГБ.

На питание этой группы выделили восемь фаз под кристалл, четыре — под оперативку, еще три — для системного агента, встроенного в камень. Естественно, как и полагается топовому продукту, собрали линии на базе луч-

ших элементов, включающих в себя качественные транзисторы, катушки с минимальными потерями и емкие конденсаторы, готовые к работе при экстремально низких температурах. А это косвенно говорит не только о предрасположенности платы к разгону, но и том, что в штатном режиме она проживет не один год. Поспособствовать этому должна и необычная система охлаждения. Все питающие элементы накрыты необычным радиатором, чья рассеивающая часть возвышается над панелью ввода/вывода и, соответственно, выбрасывает тепло за пределы корпуса.

Вширь

На безоблачное будущее системы указывают и другие параметры новинки: видеокарт она может принять до четырех штук, и работать они способны по схеме x16+x8+x8+x8, занимая все доступные от кристалла линии PCIe. Тем, кому нужно больше, ASUS предлагает еще и пару PCIe x1, обеспечиваемых дополнительным PCIe-мостом **ASMedia ASM1184e**. Правда, если вы решитесь собрать QUAD-SLI, воспользоваться их возможностями вряд ли получится — разъемы зажаты между PCIe x16 и будут перекрыты охлаждением видеокарт.

Зато к чему доступ открыт всегда, так это к контактам под жесткие диски. Они встали на правом нижнем краю платы параллельно текстолиту. Благодаря встроенным чипам **ASMedia ASM1061** количество SATA Rev. 3 в ASUS увеличили с четырех, доступных самому X79 Express, до шести штук, а число SATA 2 оставили равным четырем единицам. Тем, кому лениво считать, скажем: всего к Rampage IV BE можно подключить до десяти накопителей, чего должно хватить на создание более чем приличного хранилища. Ну а если этого набора будет мало, дополнительно разрешается воспользоваться парой eSATA Rev. 3 на панели ввода/вывода.

Последняя, кстати, для X79 Express тоже более чем необычная. Начнем с того, что помимо привычных четырех USB 2.0 здесь есть неподдерживаемые чипсетом порты USB 3.0. На самой панели их стоит шесть штук, и еще два можно подключить через дополнительную планку (покупается отдельно) или вывести на лицевую часть корпуса. Для реализации такого функционала ASUS опять пришлось прибегнуть к сторонним чипам — трем **ASMedia ASM1042** и одному распараллеливающему **ASMedia ASM1074**. При этом каждый разъем получил функцию **USB 3.0 Boost**, подключающую протокол SCSI и, в теории, увеличивающую пропускную способность в 1,7 раза. Плюс к этому при помощи технологии **AI Charger+** разрешается увеличить питание на выбранном порту и тем самым заставить заряжаться iPad, не приемлющий ничего, кроме розетки на 220 В.

Раз уж заговорили о питании, здесь же отметим, что на Rampage IV BE есть еще и порт USB ROG Connect, на который энергия подается независимо от того, включен компьютер или нет. И хотя главное назначение этого разъема — управление системой, использовать его для ночной зарядки сотовых или плееров — милое дело.

Дополнительно

Не подвел в Rampage IV BE и звук. Встроенный контролер **SupremeFX** позволяет по аналогу подключить до восьми каналов, а также использовать цифровой S/PDIF. Причем, в отличие от стандартных материнок, у него есть усилитель наушников, способный раскачать мониторы сопротивлением до 600 Ом. В качестве бонуса ASUS добавила в SupremeFX получитерскую функцию **Sonic Radar**. Она выводит поверх игры реальный радар, на котором отмечается, с какой стороны пришел звук. И пусть работает система не особо точно, но приспособить ее к военным действиям в Battlefield 4 не проблема. Поможет с последними и набор для связи с внешним миром.

Порт LAN поддерживается чипом **Intel 82579V** и позволяет перераспределять потоки, отдавая приоритет нужным вам программам — например, играм. Очень интересно оформлена и беспроводная связь, состоящая из модулей Bluetooth 4.0 и Wi-Fi 802.11ac. Для работы они требуют подключения антенны на задней панели и предлагают весьма необычный функционал через приложение **Wi-Fi Go!**.

Для начала, через утилиту **Cloud GO** оно может объединить все используемые на компьютере облачные сервисы (Dropbox, Google Drive, ASUS WebStorage), тем самым избавив от бесконечного переключения между разными интерфейсами. Еще одна нетривиальная штука — **Remote Desktop**, открывающая доступ к управлению компьютером через планшеты и мобильные устройства. Причем последним для этого даже не надо находиться с ПК в одной сети — общаться с домашней системой можно хоть на другом конце мира, используя мобильную связь. А при помощи **File Transfer** попутно еще и выгружать (или, наоборот, отправлять) с ПК любые нужные вам файлы. Ну и, конечно, не обошлось в Wi-Fi GO! без такой функции, как **DLNA**, превращающей систему в медиасервер, умеющий транслировать видео на поддерживающие данную технологию телевизоры или проекторы.

На рекорд

Впрочем, богатство чисто пользовательских функций в Rampage IV BE лишь одна из сторон платы. Вторая ее ипостась — разгон и мировые рекорды. При виде количества предлагаемых в местном UEFI параметров теряются даже прожженные жизнью оверклокеры. Перенастроить можно буквально каждый элемент системы, начиная с точечного выставления частоты, напряжений и режимов контроллера питания и заканчивая третьестепенными таймингами памяти. Нужно ли такое обычному пользова-

телю — тот еще вопрос, но то, что на соревнованиях подобная гибкость позволяет добиться невероятных результатов, не подлежит сомнению. Достаточно заглянуть в какую-нибудь таблицу мировых рекордов и посмотреть, как профессионалы своего дела выжимают из кристаллов Intel по 6 ГГц и поднимают частоту памяти выше 3200 МГц.

Естественное, делается это не в домашних условиях, под боксовым кулером Intel, а под жидким азотом и постоянным контролем, для которого ASUS предусмотрела массу входов на плате. Начнем с того, что по верхней правой кромке текстолита стоит площадка для замера текущих напряжений, а рядом расположился экран с POST-кодами. Впрочем, пользоваться им для наблюдения за системой вовсе не обязательно — есть другие, куда более продвинутые методы. Во-первых, к USB ROG Connect на панели ввода/вывода можно подключить ноутбук и считывать все показатели через него. Во-вторых, в комплекте с материнкой идет специальная ROG OC Panel, открывающая доступ ко многим параметрам компьютера.

Выполнена панель в виде отдельной пластиковой коробочки и отдаленно напоминает первые планшетные коммуникаторы. Сверху расположился небольшой поворотный экран в окружении четырех кнопок, а снизу — площадка с восемью клавишами и скрытая крышкой контактная группа, позволяющая подключить четыре вентилятора и две термопары, а также отправить систему в состояние «медленной загрузки» или «паузы». Работать OC Panel может в двух режимах. Один, **Extreme**, разрешает контролировать температуру кристалла и отслеживать и менять его напряжение и частоту. Другой, **Normal**, превращает панель в реобас и открывает доступ к управлению вертушками. Причем в этом положении панельку можно установить в стандартный 5,25-дюймовый отсек корпуса.

Конечно, есть в Rampage IV BE и более простые методы разгона. Так, в самом UEFI для всех процессоров Intel зашиты пресеты, позволяющие на автомате поднять частоту до выбранного вами значения. Поддерживаются и профили XMP для памяти, избавляющие от возни с напряжениями и таймингами. А для тех, кто все же захочет самостоятельно повозиться с настройками, наготове второй BIOS, позволяющий откатиться на стандартные параметры, если что-то пойдет не так.

•••

Что же касается непосредственно сборки системы на основе Rampage IV BE, тут ничего особо интересного не расскажешь. Если не считать, что видеокарты перекрывают слоты PCIe x1, ни одного недостатка у материнки мы не обнаружили. Наш Cooler Master V6 без проблем встал над Core i7-4960X, а планки памяти Kingston HyperX Predator вольготно расположились рядом с сокетом. Не возникло у нас вопросов и к стабильности работы. Оперативка с легкостью завелась на родных частотах, а кристалл нажатием буквально пары клавиш удалось поднять с 3,6 до 4,5 ГГц и провести его через 20-минутый тест Linpack.

Кто-то скажет, будто не стоит все это 18 000 рублей, но надо понимать, Rampage IV BE — уникальная плата, в которой инженеры воплотили все самые современные технологии, доведя чипсет X79 Express до идеала. Плюс стоит помнить, что материнка также создавалась как профессиональный инструмент для оверклокеров, поэтому в повседневной жизни должна обладать недюжинным запасом прочности, гарантирующим компьютеру долгие годы работы. ● ***Дмитрий Колганов***

ПЛЮСЫ

+ хорошая планировка
+ приличный запас прочности
+ отличный инструментарий для разгона
+ масса интересных технологий

МИНУСЫ

- высокая цена
- видеокарты могут перекрыть слоты PCIe x1

ПОПУТЧИК

Тестирование 7-дюймового планшета Ritmix RMD-758

Планшет — определенно хорошая и очень удобная штука. В дороге и дома он с легкостью заменяет компьютер по мелким вопросам вроде просмотра сериалов, изучения ленты Facebook и коротания времени за играми. Однако далеко не всем и не всегда нужны огромные 10-дюймовые таблетки ценой под 20 000 рублей. Они и по карману бьют, и место занимают, и сумку утяжеляют неслабо. Понятно, можно взять и купить телефон с экраном побольше, но и это для многих не выход — дорого, да и убивать развлечениями батарею мобильника не все согласятся. Безвыходная ситуация? Отнюдь, в продаже есть масса мини-планшетов по разумной цене. И один из них у нас сегодня на тесте — **Ritmix RMD-758**.

Вам звонок

Честно, когда мы впервые взяли эту таблетку в руку, сначала даже не признали в ней планшет, уж больно она смахивала на электронную книгу. В элегантном чехле из кожзама спрятался аккуратненький прямоугольник с черной лицевой и задней поверхностью и тонким серым ободком посередине. В ладони RMD-758 лежит прекрасно — он достаточно узкий, всего 11,5 см, и свободно обхватывается рукой средних размеров. При этом под указательным (или большим, смотря с какой стороны взяться) пальцем оказывается все управление: клавиши питания и «Назад», а также качелька громкости. Что приятно, при таком хвате не перекрывается ни один другой элемент планшета. Свободными остаются как слот micro-USB и 3,5-мм джек на верхней грани, так и micro-SD с micro-SIM на нижнем торце.

Последний разъем поддерживает связь 3G, а в комплекте к нему идет уже активированная симка от «Билайна» с оплаченным месяцем безлимитного интернета. Причем, что интересно, использовать ее можно не только для доступа в Сеть, но и для обычных разговоров — RMD-758 оснащен стандартной Android-звонилкой, разговорным динамиком над дисплеем и микрофоном у основания. В случае, если GSM-модулем вы пользоваться не планируете, для общения с внешним миром есть Wi-Fi 802.11n, а также Bluetooth 4.0, а для тех, кто захочет превратить планшет в автомобильный навигатор, присутствует еще и GPS-приемник.

Начинка

Обеспечивается вся эта начинка процессором **MediaTek MTK8389**. Это телефонный четырехъядерный камень, построенный на архитектуре ARM Cortex A7 и работающий на частоте 1,2 ГГц. Для местного **Android 4.2** его хватает с головой — есть микропритормаживания, но в жизни они почти не мешают. Достаточно возможностей системы и на большинство игр. Так, в **Real Racing 3** падение fps мы замечали только в самом начале гонки, когда на экране появлялся весь пелотон, а стандартные развлечения типа **Angry Birds** и **Cut the Rope** шли как на взрослых таблетках с куда большим ценником.

Спасибо за такую приличную производительность надо сказать экрану. IPS-матрица с небольшим по современным меркам разрешением 1280x800 очень аккуратно обходится с выделенными ресурсами и при этом выдает приятную картинку без режущих глаз пикселей. И хотя по качеству изображения она немного не дотягивает до грандов индустрии — заметна склонность к голубым оттенкам, — каких-то особых недостатков у дисплея мы не обнаружили. Углы обзора большие, запас по яркости приличный, а пятипальцевый сенсор функционирует без нареканий. В общем, для повседневной работы возможностей хватает более чем.

•••

А это значит, что в совокупности у **Ritmix** получилась действительно хорошая таблетка, которая пусть и не претендует на лавры лидера, но за весьма разумную цену всего в 6890 рублей предлагает все необходимое пользователю. Тут и приятный внешний вид, и приличная начинка, и навигация, и GSM-модуль, позволяющий отвязаться от Wi-Fi-точек. Конечно, можно пожаловаться на чуть подтормаживающие игры, слабые камеры, скромный аккумулятор и маленький объем встроенной памяти, но все это уже другая ценовая категория. Для RMD-785 гораздо важнее, что он нормально открывает сайты и без проблем крутит видео. ● ***Дмитрий Колганов***

Технические характеристики

- **Операционная система:** Android 4.2
- **Дисплей:** 7 дюймов (1280x800), IPS
- **Процессор:** MediaTek MTK8389 (4 ядра, 1 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Камеры:** 0,3 Мп (фронтальная), 2 Мп (основная)
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 3500 мАч
- **Размеры:** 18,9x11,5x1 см
- **Цена на март 2014 года:** 6890 рублей

+ Плюсы +

+ внешний вид
+ хорошая производительность
+ IPS-дисплей
+ наличие GSM-модуля с возможностью звонков
+ цена

— Минусы —

- слабые камеры
- маленький объем встроенной памяти
- скромный аккумулятор

МОБИЛЬНЫЙ MAXWELL

Тестирование ноутбука MSI GE70 2PE Apache Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17 дюймов, TN, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-4700HQ (4 ядра, 2,4-3,4 ГГц)
- **Память:** 8 ГБ DDR3-1333 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + NVIDIA GeForce GTX 860M
- **Твердотельные накопители:** 2x 128 ГБ в режиме RAID 0
- **Жесткий диск:** 1 ТБ (5400 об/мин)
- **Оптический привод:** DVD-RW
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, D-sub (VGA), HDMI, LAN, 2x 3,5-мм джек
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, настраиваемая подсветка клавиатуры, поддержка макросов, звуковой тракт Creative, лицензия на XSplit Gamecaster
- **Габариты:** 41,8x26,9x3,9 см
- **Вес:** 3 кг
- **Цена на март 2014 года:** 60 000 рублей

В прошлом номере («Игромания» №4/2014, «Поколение Maxwell») мы рассказали об архитектуре **NVIDIA** под названием **Maxwell**. В связи с отложившимся переходом с 28-нм на 20-нм техпроцесс новинку представили в рамках той же, 700-й, серии, что и Kepler, однако в ноутбуках свежее строение получило следующий порядковый номер — **GeForce 800M**. И первым образцом на этом чипе в нашей редакции стал **MSI GE70 2PE Apache Pro**.

Maxwell

Тем, кто по обидной случайности пропустил прошлый номер, быстренько расскажем о преимуществах Maxwell. Основное нововведение свежего поколения — улучшенная система нагрузки ядер. Если раньше Kepler разбивался на большие SMX-блоки по 192 CUDA-модуля, то теперь он разделен на более мелкие SMM, 128 CUDA которых разбиты на четыре составляющие с собственными планировщиками. То есть в количественном выражении Maxwell заметно проще предшественницы, но в плане работы с информацией и загрузки вычислительных мощностей она гораздо эффективнее и показывает отличное соотношение производительности на ватт.

Причем последнее вообще стало главной фишкой Maxwell. В нашем тесте десктопных плат GeForce GTX 750 Ti с процессором **GM107**, потребляя всего 60 Вт, обошла куда более прожорливых конкурентов в лице Radeon R7 260 (~90 Вт) и GTX 650 Ti Boost (134 Вт). Конечно, для обычного компьютера такая экономия — семечки, и многим пользователям, как говорится, до лампочки, но в ноутбуках она должна прийтись к месту и заметно увеличить время работы на одном заряде аккумулятора.

Кто здесь

Всего на момент написания статьи NVIDIA представила четыре игровые GTX-карты для мобильного сегмента, правда, не все они перешли на новую архитектуру. Так, старшие **GTX 880M** и **GTX 870M** остались на прошлогоднем **GK104** на базе **Kepler** и могут похвастаться лишь повышенными частотами: 1536 ядер первой функционируют на 954 вместо 811 МГц, а 1344 модуля второй — на 941 взамен 719 МГц у GTX 775M. Свежий же чип, **GM107**, установили только на **GeForce GTX 860M** и **850M**. Каждая получила настольный кристалл с 640 потоковыми процессорами на 1029 и 876 МГц соответственно. Для сравнения: десктопный GM107 стартовал с 1020 МГц.

Мы наше знакомство с серией, естественно, решили начать с нового чипа, а именно — GTX 860M. В MSI GE70 он получил 2 ГБ видеопамяти GDDR5 скоростью 5 ГГц. Остальную начинку ему подобрали соответствующую. Оперативки установили 8 ГБ DDR3, в качестве процессора выбрали **Intel Core i7-4700HQ**. У него в наличии четыре ядра частотой от 2,4 до 3,4 ГГц под Turbo Boost 2.0, поддержка технологии Hyper-Threading, позволяющей удвоить количество одновременно обрабатываемых потоков, а также встроенный видеочип **Intel HD Graphics 4600**, заметно экономящий энергию во время работы от аккумулятора. Повезло ноутбуку и с дисковой подсистемой, именуемой внутри компании **MSI SuperRAID**. Под ОС **Windows 8.1 Pro 64-bit** выделили аж два SSD по 128 ГБ в режиме RAID 0, а для хранения файлов — классический винчестер на 1 ТБ со скоростью вращения шпинделя в 5400 об/мин.

Производительность системы выше всяких похвал. Фактически все наши тестовые пакеты легко завелись на мак-

симальных настройках графики и в разрешении Full HD. А некоторые игры даже позволили включить сглаживание и избавиться от противной «лесенки» по краям объектов. Конечно, до десктопной конфигурации с Core i7-4770K и GTX 750 Ti наш GE70 немного не дотянул — сказались ограничения системы охлаждения, не дававшие чипам постоянно работать на повышенных частотах. Но потеря не катастрофичная, буквально пара-тройка кадров в каждой игре. Для ноутбука результат более чем впечатляющий. А если еще учитывать, что на батарее GE70 живет больше полутора часов под игровой нагрузкой и около четырех часов в «офисном» режиме, компьютер можно признать чуть ли не самой интересной игровой машиной за последнее время.

Подтверждение

Соответствуют этому статусу и внешние признаки. Так, оформлен ноутбук весьма строго. От ярких красок и кричащего глянца прошлых поколений MSI Gaming не осталось и следа. Корпус — черный прямоугольник, вся верхняя часть которого исполнена из текстурированного металла. Из украшений можно отметить выштамповку на крышке, светящийся белым логотип с изображением дракона (новинка для ноутбуков MSI), а также тонкий опоясывающий красный ободок посередине лэптопа. Нижняя половина выполнена из обычного пластика, испещренного вентиляционными отверстиями. Для желающих поменять оперативку или жесткие диски есть техническая крышка на днище, открывающая доступ к указанным элементам.

Удачно все сделано и внутри. Экран окружен довольно тонкой черной рамкой, отмеченной внизу логотипом производителя, а пространство вокруг клавиатуры и тачпада сделано из приятного на ощупь алюминия. Дополнительных клавиш у GE70 лишь необходимый минимум. Сверху справа расположена кнопка питания, а на противоположном конце находятся две клавиши, одна из которых отвечает за принудительное включение системы охлаждения, а другая — за подсветку клавиатуры.

Подсветка настраивается. Все клавиши разделены на три зоны, и каждой можно задать собственный цвет и яркость лампочек — мелочь, конечно, но приятная. Кстати, сами кнопки в GE70 сделаны весьма качественно. Как и для всех своих топовых ноутбуков, MSI заказала клавиатуру у **SteelSeries**, а там делают отличные островные клавиши с длинным ходом и четким откликом на нажатие — удобно и играть, и печатать. Только к раскладке надо привыкнуть. Кнопку «Windows» по левой стороне заменила «Fn», и тем, кто привык управлять ОС при помощи сочетаний, это может не понравиться. Правда, ситуацию частично исправляет поддержка макросов через программу **SteelSeries Engine**, которая позволяет запрограммировать последовательность действий на любую из клавиш, — все как у «взрослых» клавиатур.

Зато к тачпаду в GE70 не придерешься. Бескнопочная панель большая, поддерживает мультитач, отлично очерчена и, что самое главное, одинаково хорошо прожимается почти по всей площади. В общем, без мышки работать более чем удобно.

Экран

А вот с экраном GE70 немного не повезло. За картинку отвечает 17-дюймовая TN-матрица, и, увы, до лучших представителей класса она не дотягивает: страдает цветопередача, что особенно заметно на максимальном уровне яркости. Впрочем, если ноутбук покупается для игр, а не для профессиональной дизайнерской работы, это нестрашно. С основными обязанностями дисплей справляется, а матовое покрытие позволяет работать даже при ярком свете.

В сложных условиях прекрасно себя показывает и местная акустика, разработанная в сотрудничестве с **Dynaudio**. Всего динамиков здесь четыре, два — под экраном за защитной сеткой, и еще пара — на днище, ближе к передней части ноутбука. Врать не будем, полноценные настольные колонки этот набор не заменит (баса почти

Синтетические тесты

PCMark8 (Creative)		
Score		
5002		

3DMark (FireStrike)		
Score	Graphics	Physics
3731	3988	8839

Unigine Heaven Benchmark 4.0	
FPS	Scores
18,7	470

Unigine Valley 1.0	
FPS	Scores
19,8	830

Игровые тесты (кадров в секунду)

Tomb Raider		
Настройки	1680x1050	1920x1080
Ultra, AF 16x	31,5	28,6
Ultra, AF 16x, SSAA 2x	23,7	23,7
Hitman: Absolution		
Настройки	1680x1050	1920x1080
Ultra, AF 16x	43,5	40,2
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	25,6	23
BioShock Infinite		
Настройки	1680x1050	1920x1080
UltraDX11, AF 16x	65,8	58
UltraDX11+DDOF, AF 16x	48,5	42,8
Crysis 3		
Настройки	1680x1050	1920x1080
High	46,9	25,6
Max	28,2	25,7
Metro: Last Light		
High, AF 16x	40	36
High, AF 16x, SSAA	24	21
High, AF 16x, PhysX	35	32
Battlefield 4		
Настройки	1680x1050	1920x1080
High	44,5	43,7
Ultra	33,3	33

нет), но конкурентов по чистоте и громкости звучания среди лэптопов у него немного. Квартет с легкостью прорезает и уличный шум, и особо крикливых соседей по офису.

Тем же, кто предпочитает уединение или боится разбудить домочадцев треском автоматных очередей, предлагается пара 3,5-м джеков по левому борту для подключения наушников и микрофона. А за их работу будет отвечать не примитивный чип Realtek, а звуковой тракт **Creative** со всеми полагающимися технологиями вроде виртуального звука вокруг, ограничения громкости, усиления басов и выделения голоса в чате.

Не все так просто и с сетевыми возможностями. За Wi-Fi 802.11ac и LAN отдувается чип **Atheros Killer E2200**, умеющий перераспределять потоки и обеспечивать выбранным вами приложениям максимальную ширину канала. А это, соответственно, пусть и небольшое, но снижение пинга: неожиданно решивший обновиться Skype не приведет к адским задержкам в Battlefield 4.

Кстати, раз уж затронули тему Сети, упомянем, что в комплекте с ноутбуком поставляется полугодовая премиальная лицензия на профессиональную программу **XSplit Gamecaster**, здорово облегчающую процесс стриминга игрового процесса. Из интересного отметим еще возможность подключить к GE70 два дополнительных экрана с последующим расширением картинки на три монитора (технология **MSI Matrix Display**). Для этого у ноутбука есть по одному HDMI и D-sub (VGA). А вот под жесткие диски, флэшки и мышку имеются два USB 2.0 и столько же USB 3.0. Один порт старого поколения стоит на правой стороне, остальные расположились на левой. Второй USB 2.0 выдает повышенный ток и позволяет заряжать планшеты Apple.

+ ПЛЮСЫ +

+ грамотный дизайн
+ производительность
+ удобная клавиатура
+ хороший звук

— МИНУСЫ —

- слабая TN-матрица
- немного необычная раскладка клавиатуры

• • •

Интересных технологий в GE70 2PE Apache Pro выше крыши, изучать их можно не один день, каждый раз находя что-нибудь новое и полезное. Радует ноутбук и начинкой — мощные процессор и видеокарта без проблем справляются со всеми современными играми и тяжелыми приложениями, а также обеспечивают определенный запас мощности на ближайшие несколько лет. ● ***Дмитрий Колганов***

ЗОЛОТОЕ СЕЧЕНИЕ

Тестирование игровой гарнитуры SteelSeries Siberia Elite

Большинство современных гарнитур изготавливается по одному принципу: красивое название, яркая упаковка, три-четыре сомнительной полезности технологии и динамики, умеющие воспроизводить исключительно басы. К счастью, среди производителей есть компании, не следующие этим правилам, а создающие действительно необычные вещи. И как раз об одной из них сегодня и пойдет речь. **SteelSeries Siberia Elite** разительно отличаются от всего того, что мы тестировали за последнее время.

Не стандарт

Взять хотя бы внешний вид. Крупные мониторы молочно-белого цвета, с большими мягкими чашечками и металлическим оголовьем. Никаких кричащих цветов и ярких надписей — строго и стильно. Непривычная у гарнитуры и конструкция. В SteelSeries отказались от хрупких выдвигающихся дуг, отдав предпочтение единому гнущемуся коромыслу, к которому напрямую прикреплены динамики. И пусть это сузило диапазон регулировок, зато здорово повысило общую надежность модели.

Приятное впечатление оставили использованные материалы. Чашечки сделаны из шершавого пластика, а амбушюры — из кожзама с наполнителем типа Memory Foam, подстраивающимся под форму головы. Аналогичный материал пошел и на подушечку оголовья — выдвигающийся ободок закреплен при помощи металлического тросика и опирается на голову шестью мягкими секциями. На голове средних размеров конструкция сидит отлично, не спадает и не напрягает даже во время продолжительных игровых сессий. Легкий дискомфорт почувствуют только обладатели больших ушей — амбушюры их не закроют полностью и будут чуть сдавливать либо сверху, либо снизу, в зависимости от посадки. Впрочем, по нашему опыту, привыкаешь к этому быстро и перестаешь обращать внимание.

А вот с чем действительно придется смириться, так это с немного странно оформленной дужкой микрофона. Приемник выдвигается из левого динамика и почему-то посажен на черную, вечно норовящую куда-то сползти дужку. Из-за этого голос в чате чуть плавает и поначалу напрягает ваших собеседников. Не самая большая проблема, но для топовой гарнитуры компании как-то не престижно.

Переход

Похожие чувства вызывает система коммутации наушников. От левой чашечки отходит 1,2-метровый кабель прямоугольного сечения. Оканчивается он весьма необычным фирменным разъемом, чем-то напоминающим micro-HDMI. Дабы подружить его со стандартным источником звука, надо воспользоваться комплектным переходником — на один четырехконтактный или два трехконтактных 3,5-мм джека. Если длины не хватит, есть удлинитель на два метра. Система выглядит вроде просто, но лишние соединения, как ни крути, не особо хорошо влияют на звук, а если потеряешь переходник — в ближайшем магазине его не купишь. Зачем такое придумали? Чтобы по цифре можно было подключить комплектную звуковую плату.

Размером она со спичечный коробок, с компьютером общается через USB и оснащена парой 3,5-мм джеков, а также входом для проприетарного разъема. Кроме своего прямого назначения — воспроизводить звук, — плата обучена эмулировать звук вокруг, перенастраивать частоты при помощи 10-полосного эквалайзера, включать активное шумоподавление, а также поддерживать громкость голоса в чате на заданном уровне. Ну и еще один ее плюс: при цифровом контакте на Siberia Elite загорается круговая подсветка динамиков, чей цвет разрешается выбрать по своему вкусу. Стоило ли ради этого придумывать целую систему разных переходников? Как нам кажется — нет, хотя за качество звучания эту выдумку инженерам можно простить.

Звук

В отличие от подавляющего большинства своих конкурентов, Siberia Elite действительно звучат. Динамики не стали настраивать на воспроизведение опостылевшего баса, заглушающего все остальные частоты, а научили более-менее ровно воспроизводить весь доступный диапазон. А это значит, что в наушниках приятно не только играть или смотреть кино, но и слушать музыку. Гарнитуре отлично дается как вокал, так и гитары с барабанами. Плюс к этому надо отметить, что у излучателей высокая чувствительность и они хорошо раскачиваются мобильными телефонами, так что Siberia Elite можно использовать и в роли обычных «походных» наушников. Причем беспокоить соседей по метро вы не будете — чашечки закрытые и прилично изолируют звук. А в качестве бонуса SteelSeries предлагает возможность «поделиться» сигналом с товарищем. На правом динамике есть выход на 3,5-мм джек, к которому разрешается подключить вторую пару наушников — удобно, когда вместе с другом смотришь фильм на планшете.

• • •

Приятно в Siberia Elite реализовано и управление. На правом и левом динамике есть поворотное кольцо. Одно отвечает за громкость, другое — за отключение микрофона. Стильно и одновременно удобно: в пылу битвы значительно легче протянуть руку к голове и повернуть регулятор, нежели искать на проводе отдельный пульт ДУ.

Да и в целом Siberia Elite оставляет ощущение именно удобства и комфорта. Здесь все сделано по уму — и дизайн, и управление, и даже, пусть и не особо практичное, подключение. Единственное, гарнитуре не повезло с ценой — хотят за нее 6900 рублей, что по меркам мира наушников, да и просто кошелька, многовато. Впрочем, учитывая нормальное качество и сбалансированность звука, отдать Siberia Elite предпочтение будет разумным решением. Конкуренты в этой области, как правило, ничем, кроме баса, похвастаться не могут. ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Цвет:** белый
- **Материалы:** сталь, пластик, кожзам
- **Тип наушников:** мониторные
- **Диапазон частот:** 16 — 28 000 Гц (наушники), 75 — 16 000 Гц (микрофон)
- **Импеданс:** 32 Ом (наушники)
- **Чувствительность:** 113 дБ (наушники), -38 дБ (микрофон)
- **Соединение:** 3,5-мм джек, USB
- **Длина кабеля:** 1,2 м + 2 м
- **Дополнительно:** звуковая плата, управление на чашечках
- **Вес:** 396 г
- **Цена на март 2014 года:** 6900 рублей

ПЛЮСЫ

+ хороший дизайн
+ сбалансированный звук
+ аудиокарта в комплекте
+ высокая чувствительность

МИНУСЫ

- система переходников
- слабая дужка микрофона

ТРИ РЕКОРДСМЕНА

Тестирование игрового компьютера Meijin Ice & Fire 3-Way SLI GTX TITAN BE

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-4960X (Ivy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,6-3,9 ГГц, L3-кэш 15 МБ)
- **Материнская плата:** MSI Big Bang-X Power II (ATX, Intel X79 Express, Socket LGA2011, DDR3-1066/1333/1600/1800/2133/2400 МГц до 128 ГБ, 7x PCIe 2.0 x16, 6x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, RAID 0, 1, 5, 10; PS/2, 4x USB 3.0, 6x USB 2.0, FireWire, 2x LAN, S/PDIF-in/out, аудио)
- **Память:** 8x 8 ГБ DDR3-1600 МГц Hynix-1 CL11
- **Видеокарта:** 3x Palit GTX TITAN Black (NVIDIA GeForce GTX TITAN Black, 896-980/7000 МГц, 6 ГБ, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)
- **Твердотельные накопители:** 240 ГБ Intel 530 (чтение — 540 МБ/с, запись — 490 МБ/с), 2x 480 ГБ Intel 520 (чтение — 550 МБ/с, запись — 520 МБ/с)
- **Жесткий диск:** 4 ТБ Seagate ST4000DM000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)
- **Оптический привод:** ASUS BW-16D1HT (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)
- **Звуковая карта:** ASUS Xonar Phoebus
- **Блок питания:** 2x 1200 Вт Chieftec BPS-1200C PFC
- **Корпус:** SilverStone TEMJIN TJ11B-W Black
- **Дополнительно:** Windows 8 Pro 64-bit, система СВО
- **Цена на март 2014 года:** 518 000 рублей

В прошлом году на рынке видеокарт сложилась, пожалуй, самая странная ситуация на нашей памяти. В ожесточенной борьбе с конкурентом NVIDIA выпустила промежуточную плату, которая по производительности оказалась лучше существовавшего на тот момент топового образца. Речь, конечно же, о GeForce GTX 780 Ti и GTX TITAN. За первую тогда просили 26 000 рублей, а за вторую — 34 000 рублей, и это при 12-процентном отставании в количестве выдаваемых fps. Странно? В NVIDIA тоже так посчитали и в феврале этого года провели работу над ошибками, представив GTX TITAN Black. Знакомиться с новинкой мы поехали в Meijin, в ассортименте которой как раз появились системы сразу с тремя интересующими нас платами, да еще и под водяным охлаждением.

Сюжет

Тем, кто благополучно забыл, вокруг чего вообще весь сыр-бор, проведем краткий экскурс в историю вопроса. В начале 2013 года в продаже появилась самая быстрая плата на нашей планете — GeForce GTX TITAN. Ей выдали 6 ГБ видеопамяти, чуть урезанный камень GK110, оснащенный 2668 потоковыми кристаллами и 224 TMU, и выставили на все это цену в 34 000 рублей. Хотите — берите, хотите — нет, альтернатив особых не было.

Почивала на лаврах NVIDIA где-то с полгода, пока AMD не выкатила осенью Radeon R9 290X. Плата с легкостью добралась до результатов TITAN, причем предлагалась она всего за 19 990 рублей. Дабы не потерять лицо, NVIDIA тогда пришлось в срочном порядке выпускать альтернативный вариант, коим и стала GTX 780 Ti за 26 000 рублей. Она получила 3 ГБ GDDR5 и полностью разблокированный GK110 с 2880 CUDA-ядрами и 240 текстурниками. Запаса мощности хватило как на разгром конкурента, так и на смещение своего более дорогого собрата, которому на тот момент ничем, кроме большего объема памяти и возможности активировать FP64-блоки для профессиональных задач, похвастаться было нечем.

В феврале этого года GTX TITAN вернули былой статус самой быстрой платы на планете — версия Black вобрала в себя достоинства обеих карт прошлого года: полноценный GK110, много памяти и блоки общего назначения. Внешне плата изменилась не сильно — все тот же металлический корпус, окошко на лицевой части и турбинная система охлаждения с цилиндрическим вентилятором в хвосте. Нам, правда, разглядеть это во всей красе не удалось.

Ice and Fire

Ради лучшего охлаждения на всех трех TITAN Black, стоящих в компьютере, Meijin заменила стандартную СО на медные водоблоки **Koolance VID-NXTTN**. К ним подвели синие трубки **TFC Feser Tube** с циркулирующей внутри жидкостью **Koolance LIQ-702BU-B Fluorescent Blue** и соединили их с помпой **Koolance PMP-450**. Похожая конфигурация СО досталась и остальным элементам системы. Свою порцию воды получил установленный тут **Intel Core i7-4960X** с шестью ядрами частотой от 3,6 ГГц, а также восемь планок оперативки **Hynix-1 CL11 DDR3-1600 МГц** по 8 ГБ каждая.

Собрали все это на материнской плате **MSI Big Bang-XPower II** с весьма богатыми возможностями для будущих апгрейдов. У платы есть четыре PCIe x16, столько же PCIe x1 и SATA 2, шесть SATA Rev. 3. Последние заняли почти в полном составе. Под **Windows 8.1 Pro 64-bit** выделили твердотельник **Intel 530 SSDSC2BW240A4K5** объемом 240 ГБ, для быстрого хранилища создали RAID 1 из пары **Intel 520 SSDSC2CW480A310** по 480 ГБ, а для коллекций фильмов и фотографий поставили классический HDD на 4 ТБ — **Seagate ST4000DM000** со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин и буфером на 64 МБ.

Интересно, что запитали весь этот набор железа сразу от двух блоков **Chieftec BPS-1200C PFC** по 1200 Вт каждый. Расположились они внизу, у задней стенки корпуса **SilverStone TEMJIN TJ11B-W Black**. Последний — хорошо известная нам по прошлым обзорам модель с переверну-

Синтетические тесты

3DMark (Fire Strike, Extreme)

Graphics	Physics	Score
13 480	14 772	11 561

Unigine Heaven Benchmark 4.0 (1920x1080)

FPS	Scores
147,8	3722

Unigine Valley 1.0 (1920x1080)

FPS	Scores
115,3	3722

Игровые тесты (кадров в секунду)

Tomb Raider

Настройки	1920x1080	5760x1080	3840x2160
Ultra, AF 16x, SSAA 2x	171,3	75,1	58,4
Ultra, AF 16x, SSAA 4x	136,3	55,3	39,2

Hitman: Absolution

Настройки	1920x1080	5760x1080	3840x2160
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	74,6	55,6	58,4
Ultra, AF 16x, MSAA 8x	73,6	48,8	39,2

BioShock Infinite

Настройки	1920x1080	5760x1080	3840x2160
UltraDX11, AF 16x	194,6	-	-
UltraDX11+DDOF, AF 16x	178,9	-	-

Metro: Last Light

Настройки	1920x1080	5760x1080	3840x2160
VeryHigh, AF 16x, SSAA	61	35	28
VeryHigh, AF 16x, SSAA, PhysX	57	34	27

Crysis 3

Настройки	1920x1080	5760x1080	3840x2160
Max, AF 16x, AA 4x	102,2	45,7	43,4
Max, AF 16x, AA 8x	97,7	43,5	34,7

Battlefield 4

Настройки	1920x1080	5760x1080	3840x2160
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	196	-	66,3

той на 90 градусов материнкой. Сразу скажем, выглядит корпус внушительно. Мало того, что он огромен, так еще и украшен большим окном, а также, стараниями Meijin, необычной аэрографией красно-синего цвета с изображением двух мифических животных, по мнению производителя, «символизирующих вечную борьбу воды с огнем».

Тестирование

Для оценки производительности этого монстра мы подготовились соответствующе. В список тестов включили все самые требовательные испытания: **3DMark**, **Unigine Heaven 4.0**, **Unigine Valley 1.0**, **Bioshock Infinite**, **Tomb Raider**, **Hitman: Absolution**, **Crysis 3**, **Battlefield 4** и **Metro: Last Light**. Затем заказали себе сразу две нагрузочные платформы. Первая — три монитора **ASUS VG278** диагональю по 27 дюймов каждый и общим разрешением 5760x1080 пикселей. Вторая — один из немногих на сегодня Ultra HD-дисплеев **ASUS PQ321**. За счет того, что собран он фактически из двух матриц, нагрузку на видеосистему он создает нешуточную и требует колоссальное количество видеопамяти, чем, собственно, и может похвастаться тройка TITAN Black, суммарно обладающая 18 ГБ GDDR5. Впрочем, как показали опыты, для некоторых настроек и такой мощи порой не хватает.

Даже с учетом отличного охлаждения, под которым все 8640 CUDA-блоков постоянно трудились на частоте 1050 МГц, компьютеру в наших тестах пришлось несладко. В Ultra HD при выкрученном на максимум антиалиасинге отметку в 60 fps преодолел только Battlefield 4. Все остальные проекты держались в районе 30-40 кадров в секунду. Повысить планку до требуемых многими 50-60 fps удалось лишь при переходе на меньшие уровни MSAA и переключении на три монитора. В последнем варианте практически все наши тесты, за исключением Metro: Last Light, легко перебрались через барьер в 40 fps.

И, надо сказать, это огромное достижение для компьютера. Ведь по сравнению с обычной Full HD-нагрузкой в 3D Surround системе приходится обрисовывать в три раза больше пикселей, а в случае с Ultra HD — в четыре раза.

• • •

Конечно, все это пока только разрешения будущего, но именно они дают понятие, в каком направлении будут двигаться игры и компьютерные технологии. Сейчас сложно сказать, когда появятся доступные платы, готовые потянуть Ultra HD, но тем, кто хочет получить удовольствие от большого разрешения уже сегодня, как раз и предлагаются системы наподобие Meijin. Стоят они, естественно, как самолет (к примеру, протестированная нами конфигурация обойдется в 518 000 рублей), однако на данный момент это единственный способ заглянуть в будущее.

Что же касается непосредственно самих GTX TITAN Black, то по производительности они действительно переплюнули не только первые версии TITAN, но и GTX 780 Ti. Правда, разница получилась не особо большой — порядка трех-шести процентов. ● *Дмитрий Колганов*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

В прошлом номере мы жаловались на повышение цен и занимались урезанием наших конфигураций. К сожалению, в этом месяце нам придется делать то же самое. Рубль опять упал, а значит, покупаемое за доллары железо снова подорожало.

Основные изменения этого месяца

- В конфигурациях «Дешево и сердито» нам вновь придется сделать шаг назад и сэкономить на кристаллах. В варианте с **AMD** мы перейдем на двухмодульные **FX-4350**, а в компьютерах на **Intel** вообще сползем до **Pentium G3430**. Таким образом нам удастся оставить в строю как емкий жесткий диск на 500 ГБ, так и производительную видеокарту на базе **Radeon R7 260**.

- Во всех системах из разделов «Смерть тормозам» и «Займи, но купи!» используем кулер **Zalman CNPS10X Optima**. Алюминиевая башня оснащена четырьмя U-образными теплопроводными трубками, 120-мм кулером и справится с охлаждением всех выбранных нами кристаллов.

- В качестве видеокарты для «Займи, но купи!» на этот раз выступает **ASUS GTX760-DC2T-2GD5-SSU**. Плата получила мощную систему охлаждения **DirectCU II** и может похвастаться разогнанным на 104 МГц процессором.

- Для «Тебя я видел во сне» порекомендуем акустику **Edifier S550 Encore**, о которой мы рассказывали в «Игромании» №3/2014 (см. «Гром среди ясного неба»). Главная фишка набора — производительный сабвуфер, выдающий мощный и, что самое приятное, «правильный» бас.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (Intel)

ЦП: Intel Core i7-4960X Extreme Edition (Ivy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,6 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	40 800
Кулер: Thermalright SilverArrow SB-E Extreme (ал. + медь, 2x 140 мм, 600-2500 об/мин, 21-45 дБ)	3200
Системная плата: ASUS Rampage IV Black Edition (EATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400/2800 МГц до 64 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 6x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	18 000
Память: 8x 8 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M1A1333C9)	28 000
Видеокарты: 3x Palit GeForce NE5XTIB010JB-P2083F (NVIDIA GeForce GTX TITAN Black, 889-980/7000 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	107 970
SSD: 800 ГБ Intel S3500 SSDSC2BB800G401 (SATA Rev. 3, зап. — 450 МБ/с, чт. — 500 МБ/с)	35 020
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	21 200
Дисковод: Pioneer BDR-S08XLT (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	2707
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	19 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower XT Gold 1475W (1475 Вт, ATX, 140 мм, 24+4-pin, 4+4-pin, 15x SATA, 4x MOLEX, FDD, 6x 6+2-pin, 2x 8-pin)	12 600
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводн., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	8010
Колонки: Edifier S550 Encore (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 42-20 000 Гц, 85 дБ)	20 400
Мониторы: 3x ASUS VG278HE (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, аудио 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	56 400
Со всеми наворотами:	**383 057**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6700
Кулер: Zalman CNPS10X Optima (алюминий + медь, 120 мм, 1000-1700 об/мин, 28 дБ)	1080
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x FireWire, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4600
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1869DE1TX0CEU	3770
Видеокарта: ASUS GTX760-DC2T-2GD5-SSU (NVIDIA GeForce GTX 760, 1072-1137/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	10 830
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридн., SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2980
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: Thermaltake Versa G1 VO600A1N3N (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1930
Блок питания: Hiper M650n (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2710
Системный блок:	**35 200**
Мышь: Logitech Gaming Mouse G600 (8200 dpi, лазерная, проводная)	2490
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VE278Q (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort, аудио 2x 3 Вт)	12 600
Системный блок и периферия:	**59 780**
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1869DE1TX0CEU	3770
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N770OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 770, 1137-1189/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1890
SSD: 256 ГБ Sandisk Ultra Plus SDSSDHP-256G-G26 (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	6000
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**74 360**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (Intel)

ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7100
Кулер: Zalman CNPS10X Optima (алюминий + медь, 120 мм, 1000-1700 об/мин, 28 дБ)	880
Системная плата: MSI Z87-G43 Gaming (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1333/3000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	5100
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX KHX16C9T3K2/8X	3370
Видеокарта: ASUS GTX760-DC2T-2GD5-SSU (NVIDIA GeForce GTX 760, 1072-1137/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	10 830
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридный, SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2980
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: Thermaltake Versa G1 VO600A1N3N (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1930
Блок питания: Hiper M650n (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2710
Системный блок:	**35 500**
Мышь: Tt eSPORTS Theron (5600 dpi, лазерная, проводная)	2880
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6950
Монитор: ASUS VE278Q (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort, аудио 2x 3 Вт)	15 900
Системный блок и периферия:	**64 380**
Замена ЦП: Intel Core i7-4770K (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4850
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N770OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 770, 1137-1189/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1890
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6400
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**80 440**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ДЕШЕВО И СЕРДИТО — AMD

ЦП: AMD FX-4350 (Vishera, Socket AM3+, 4,2-4,4 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4050
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW (алюминий + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	650
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3P (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	2550
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX KHX16C9T3K2/8X	3370
Видеокарта: MSI R7 260 1GD5 OC (AMD Radeon R7 260, 1050/6000 МГц, 1 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4700
HDD: 500 ГБ Seagate Barracuda 7200.12 ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1900
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: ACCORD P-25B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	980
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1490
Системный блок:	**20 290**
Мышь: A4Tech Bloody V8 (200-3200 dpi, проводная)	980
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводн., 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	670
Колонки: SVEN SPS-700 (2.0, 2x 20 Вт, 40-20 000 Гц)	1650
Монитор: BenQ GL2460HM (LED, TN+film, 24 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 12000000:1 DC, DVI, HDMI, VGA, стереоколонки 2x1 Вт)	6500
Системный блок и периферия:	**30 090**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1400
Замена видеокарты: Palit NE5X660S1049-106XF (NVIDIA GeForce GTX 660, 1006-1072/6108 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1750
SSD: 60 ГБ Silicon Power S55 (SATA Rev. 3, запись — 440 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	1970
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**37 570**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО — Intel

ЦП: Intel Pentium G3430 (Haswell, Socket LGA1150, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	2980
Кулер: DEEPCOOL Theta 21 PWM (алюминий + медь, 92 мм, 900-2400 об/мин, 26,4 дБ)	300
Системная плата: ASRock Z87M Pro4 (mATX, Socket LGA1150, Intel H87, 4x DDR3-1066/2800 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3600
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX KHX16C9T3K2/8X	3370
Видеокарта: MSI R7 260 1GD5 OC (AMD Radeon R7 260, 1050/6000 МГц, 1 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4700
HDD: 500 ГБ Seagate Barracuda 7200.12 ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1900
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	580
Корпус: ACCORD P-25B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	980
Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1490
Системный блок:	**19 920**
Мышь: Logitech G300 (2500 dpi, проводная)	1170
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводн., 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	770
Колонки: Konoos KNS-D600 (2.0, 2x 15 Вт, 85 дБ, 63-20 000 Гц)	2050
Монитор: ASUS VE248H (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 1 Вт)	7100
Системный блок и периферия:	**31 010**
Замена ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, Socket LGA1150, 2,8-3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	1730
Замена видеокарты: Palit NE5X660S1049-106XF (NVIDIA GeForce GTX 660, 1006-1072/6108 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1750
SSD: 60 ГБ Silicon Power S55 (SATA Rev. 3, запись — 440 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	1970
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**38 820**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ — AMD

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5450
Кулер: Zalman CNPS10X Optima (алюминий + медь, 120 мм, 1000-1700 об/мин, 28 дБ)	880
Системная плата: ASUS M5A97 R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-800/2133 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2980
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	3370
Видеокарта: Palit NE5X660S1049-106XF (NVIDIA GeForce GTX 660, 1006-1072/6108 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6450
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2150
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: ACCORD SA-01B black (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1570
Блок питания: Hiper M550n (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2170
Системный блок:	**25 620**
Мышь: A4 Bloody V5ma Metal (100-3200 dpi, проводная)	1210
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40-27 000 Гц)	3820
Монитор: BenQ GW2750HM (LED, VA, 27 дюймов (1920x1080), 4 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x2 Вт)	10 150
Системный блок и периферия:	**43 340**
Замен ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1250
Замена видеокарты: ASUS GTX760-DC2T-2GD5-SSU (NVIDIA GeForce GTX 760, 1072-1137/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	4380
SSD: 128 ГБ Corsair Force GS CSSD-F128GBGS-BK (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	3870
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**55 850**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ — Intel

ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, Socket LGA1150, 2,8-3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	4710
Кулер: Zalman CNPS10X Optima (алюминий + медь, 120 мм, 1000-1700 об/мин, 28 дБ)	880
Системная плата: MSI Z87-G41 PC Mate (mATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1066/3000 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3550
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX KHX16C9T3K2/8X	3370
Видеокарта: Gigabyte GV-N660OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 660, 1033-1098/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6850
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2150
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	600
Корпус: ACCORD SA-01B black (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1570
Блок питания: Hiper M550n (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2170
Системный блок:	**25 850**
Мышь: A4 Bloody V3ma Metal (100-3200 dpi, проводная)	1460
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Edifier R2600 (2.0, 2x 62 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц, пульт ДУ)	5560
Монитор: BenQ XL2411T (WLED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, поддержка 3D Vision)	11 500
Системный блок и периферия:	**47 000**
Замен ЦП.: Intel Core i5-4670K (Haswell, Socket LGA1150, 3,4-3,8 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб)	3940
Замена видеокарты: ASUS GTX760-DC2T-2GD5-SSU (NVIDIA GeForce GTX 760, 1072-1137/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3980
SSD: 120 ГБ Kingston HyperX 3K SH103S3B/120G (SATA Rev. 3, зап. — 510 МБ/с, чт. — 555 МБ/с)	4070
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**61 910**

ТЕСТ №05

МАЙ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ События Assassin's Creed: Unity будут происходить в...

А. Викторианской Англии
Б. Южной Африке
В. Египте
Г. Франции
Д. Америке

❷ Кто из перечисленных злодеев Batman: Arkham Knight объединит вокруг себя врагов стража Готэма?

А. Пингвин
Б. Рыцарь Аркхема
В. Пугало
Г. Черная Маска
Д. Харли Квинн

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Создатели Dragon Age: Inquisition придумали для игры 60 концовок.

А. Правильно.
Б. Ни за что не поверю!

❹ Переиздание Metro 2033 и Metro: Last Light с улучшенной графикой выйдет на PlayStation 4, Xbox One и, возможно, PC.

А. Все так.
Б. Погодите, тут явно что-то не то!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — What are you wearing?
— Is that you, honey?
(— Что на тебе надето?
— Милый, это ты?)

А. inFamous: Second Son
Б. Grand Theft Auto 5
В. Saints Row 4
Г. South Park: The Stick of Truth
Д. Shadow Warrior

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. BioShock
Б. BioShock 2
В. BioShock Infinite: Burial at Sea
Г. Crysis
Д. Far Cry 3

❼ Как зовут работника Valve, который в марте 2014 года покинул студию ради работы в Oculus создатели Oculus Rift)?

А. Атман Бисток
Б. Палмер Лаки
В. Джон Кармак
Г. Майкл Абраш
Д. Тим Суини

Корпус Midi-Tower

НАШ ПРИЗ

GMC V1000 Phantom

для плат формфактора ATX, mATX

разъемы — USB x3, включая USB 3.0,

гнезда — под наушники и микрофон

Габариты: 195x503x500 мм

www.gmcrus.com

СКАНВОРД №05

МАЙ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

1
2
3
4
5
6
7

Любимая «Кухня» Макса Пейна ↓	Имя демона из Enclave →		1				Мстительный дух в японской мифологии →			6	
↳	7					... лок (World of Warcraft) ↓	Убийство в сетевой игре →				
		→				5					
		Компаньон Нео и Тринити →						3			
		Там находится самая высокая точка в первом Assassin's Creed ↓	В нем состояли члены Темного Братства в Skyrim ↓	Супермен в «народе» →							
Сокращенное название коллайдера → / Остатки государства в Fallout ↓				Один из типов физических носителей →					Древнее китайское оружие →		↓
↳			2			Давняя подруга принцессы Китаны →					
Мутант из оригинального Far Cry →								Чит →			
Его носил Снейк в MGS 3 →							Ниндзя из Street Fighter →			4	

НАШ ПРИЗ

Проводная компьютерная мышь

OKLICK 705G

Gaming Optical Mouse

с подсветкой, лазерным сенсором

переключаемым разрешением 1000/1500/3000DPI dpi

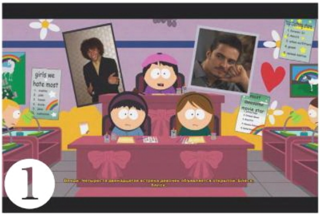
и девятью кнопками

www.oklick.ru

ФОТОПАМЯТЬ №05

МАЙ

Вам нужно расставить картинки из игры **South Park: The Stick of Truth** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.



НАШ ПРИЗ

Проводная компьютерная мышь

OKLICK 705G

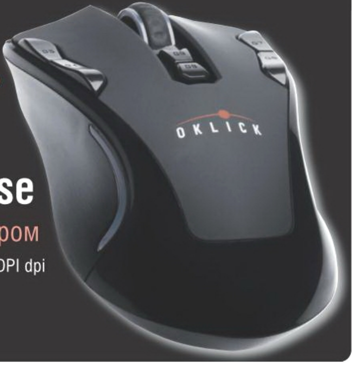
Gaming Optical Mouse

с подсветкой, лазерным сенсором

переключаемым разрешением 1000/1500/3000DPI dpi

и девятью кнопками

www.oklick.ru



Май

	Вс	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб
18					1	2	3
19	4	5	6	7	8	9	10
20	11	12	13	14	15	16	17
21	18	19	20	21	22	23	24
22	25	26	27	28	29	30	31

Издатель Bethesda Softworks **Разработчик** Machine Games

Май

	Вс	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб
18					1	2	3
19	4	5	6	7	8	9	10
20	11	12	13	14	15	16	17
21	18	19	20	21	22	23	24
22	25	26	27	28	29	30	31

Издатель Konami **Разработчик** Kojima Productions

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ №03/2014

ТЕСТ

Правильные ответы

1. Г (в честь события «Праздник Новоцвета» Valve добавили в Dota 2 персонажа по имени Феникс)
2. Г (продажи The Elder Scrolls 5: Skyrim составили 20 миллионов копий)
3. А (в Dark Souls 2 и вправду появился голосовой чат)
4. А (компания Amazon действительно планирует выпустить собственную игровую приставку)
5. В (цитата из Ryse: Son of Rome)
6. Д (скриншот из Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas)
7. Г (в озвучке The Elder Scrolls Online не принимал участия Роберт Карлайл)

Победитель

Ярослав Троянов (Кемерово)

Портативная колонка **COWON SP2** с высоким качеством звучания и большой длительностью автономной работы. Благодаря встроенному кодеку apt-X звучание колонки *сравнимо со звучанием аудиосистемы, проигрывающей CD-диски* *www.cowonrussia.ru*

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: боевик, Дино, Пентагаст, Пушкарь, адмирал, ацтеки, Мятежник, дым, техно, души, пиар, Ева, Лес, ФСКН. По вертикали: Либрум, аликорн, Азимов, акинак. Ключевое слово: **биткоин**.

Победитель

Анна Петрова (Санкт-Петербург)

Легкая электронная книга **Ritmix RBK-680FL** *с дисплеем E Ink и подсветкой.* Устройство поддерживает 11 текстовых и 4 графических формата позволяя просматривать изображения в монохромном режиме *www.ritmixrussia.ru*

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

Assassin's Creed 4: Black Flag

3, 4, 1, 2

Победитель

Альберт Пфейфер (Омск)

Стильные мониторные наушники **ATH-BB500** с затылочным креплением, обеспечивающим комфортное ношение модель характеризуется гармоничной звуковой картиной *и очень точной передачей низких частот* *www.audio-technica.ru*

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 26.05.2014. Итоги будут подведены в июльском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

Сальвадор Дали, «Сон»

ДЕНЬ, КОГДА ИСЧЕЗЛО ВСЕ, КРОМЕ ИГР

Предположим, это случилось пятого марта 2014 года. Предположим — в шесть утра по Гринвичу. Предположим, где-то в Австралии. Молодой ученый по имени Сергей (предположим, русский) в тяжких думах о будущем человечества заснул прямо за столом, припав щекой к клавиатуре.

И приснился молодому ученому очень странный сон. Бежит он по солнечному лугу совсем голенький, нежится под теплыми лучами, травка щекочет пятки, птички-невелички задорно над головой чирикают, пушинки да лепесточки хороводы водят... И вдруг все исчезает.

Молодой ученый проваливается сквозь землю и оказывается в темной пещере. Не видно ни зги, мрачно, страшно, и только из щели в стене свет еле-еле брезжит. «Иди на свет» — слышит он нежный женский голос и тотчас подчиняется, пролазит в расщелину. И видит там очень необычную картину. Тысячи, миллионы, миллиарды людей лежат в пластиковых капсулах, подключенные проводами к огромной, надсадно ухающей биомеханической машине.

«Вот оно, твое изобретение, которое перевернет мир» — вновь слышится голос, но молодой ученый не обращает внимания. Он думает, представляет, воображает, творит. Мимо проносятся чертежи и формулы, вспыхивают и гаснут перед глазами звезды, а в ушах играет музыка из аплодисментов и восторженных отзывов мирового научного сообщества.

...Тут молодой ученый просыпается, подскакивает на стуле, бежит к своему блокноту и начинает работать.

Спустя несколько дней концепт был готов, спустя неделю нашлись спонсоры, спустя год был создан первый образец, а еще через три — началось массовое производство совершенного устройства виртуальной реальности. И тогда весь мир погрузился в игры, забыв обо всем остальном.

Будьте готовы. Нам предстоит разговор о будущем.

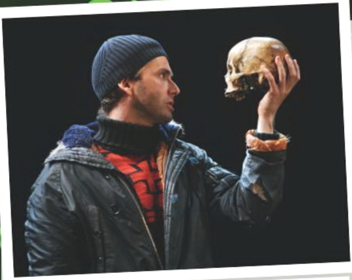
Глубокая кроличья нора

Когда говорят про видеоигры будущего, обычно подразумевают идеальную виртуальную реальность. Графика как в жизни, запахи, тактильные ощущения, физические законы — словом, полное погружение в процесс. Сфера развлечений развивается именно в этом направлении: в моду входит кино со стереоэффектом, издатели игр все больше денег тратят на реалистичную физику и графику (игровое сообщество стонет в экстазе от качества текстур и правдоподобного освещения), а разработчики-энтузиасты вводят на рынок Oculus Rift — самые совершенные на сегодняшний день очки виртуальной реальности.

Голо-палуба в Star Trek, виртуальный мир VR.5, «Авалон», онлайновая игра Brain Burst из Accel World и Sword Art Online, «Экзистенция», «Нирвана» — человечество уже очень давно грезит созданием не отличимых от реальности миров.

В философском смысле, однако, виртуальная реальность оторвана от технологий. Под этим понятием подразумевают нечто гораздо большее, чем просто технологическое чудо, —

В Star Trek: The Next Generation впервые появилась голо-палуба, специальный отсек «Энтерпрайза», который моделирует виртуальную реальность и с легкостью заменяет любые бытовые развлечения. Андроид Дейта очень любил, к примеру, примерить на себя шкуру Шерлока Холмса — нет ничего лучше для совершенного позитронного ума, чем нестандартные загадки Артура Конан Дойла.



Приходя в театр, вы надеетесь на пару часов уйти из реального мира, забыть о своих проблемах и погрузиться в виртуальную реальность, которую для вас создал режиссер. Но нужно соблюдать определенные правила этой реальности: нельзя кричать на сцену «Гертруда, не пей из кубка, там яд» — Гертруде это не поможет, она все равно умрет.

Достаточно правдоподобную фантоматическую машину создал Дэвид Кроненберг в своем культовом мире «Экзистенция». Наполовину живое устройство, запускающее в вашу кровь то, что заставляет вас погружаться в видеоигру, — чем не PlayStation 7?

это некий мир, действующий по своим правилам, что-то принципиально новое, что создает наша привычная реальность. Иными словами, это «мир внутри мира», будь то видеоигра, трип под действием галлюциногенов, детская игра «давай ты будешь принцессой, а я — рыцарем» или футбольный матч. Смыслов много, но одно их объединяет: любая виртуальная реальность — это игра, а отличие одной игры от другой только в степени погружения.

Когда в детстве вы с друзьями копали пещеру в куче снега и прятались в ней от монстров — вы создавали виртуальную реальность. Когда вы ложитесь спать и видите сон — вы тоже создаете виртуальную реальность. Запустите любую видеоигру — попадете в виртуальную реальность.

Уникальные правила, свое пространство-время, полная автономность, интерактивность — вот качества, присущие как игре, так и виртуальной реальности (что одно и то же).

Игры заложены в нас природой. Мы стремимся играть, погружаясь в виртуальность, — таким образом мы отвлекаемся от реальности, тренируемся, отдыхаем, сублимируем и выплескиваем лишнюю энергию. Кто-то назовет это эскапизмом и будет прав. Всем время от времени требуется ненадолго уйти из реальности, чтобы потом вернуться в нее с новыми силами.

Известный польский фантаст и футуролог Станислав Лем, исследуя эту проблему, приходит к простому и логичному выводу — когда-нибудь эволюция эскапизма доведет человечество до создания фантоматической машины. Прибора, который будет генерировать новую реальность с максимально полным погружением.

Но вот загвоздка: полного погружения не случится, если человек будет знать, что он внутри вымышленного мира. Следуя философии Декарта «мыслю, следовательно, существую», можно сделать логичный вывод: вы — это ваши мысли. Если поместить ваш мозг в колбу, подключить к машине Станислава Лема и при этом не сказать, что все вокруг — иллюзия, мир будет для вас абсолютно реальным. Возможно, сейчас вы вовсе не смотрите в экран и не читаете этот текст, возможно, вы — просто мозг в колбе, подключенный к фантоматической машине. Тревожная мысль, не правда ли? Эта концепция была много раз обыграна в фантастических книгах и фильмах, от «Матрицы» и до недавнего произведения Дэна Симмонса «Флэшбек».

И тут возникает другая проблема — как мы знаем, игрой можно назвать только полностью осознанный процесс. До инициации Нео находился во вполне реальном для него мире, будучи «мозгом в колбе». Он спал, ходил на работу, ел курицу на обед и, наверное, даже влюблялся. Но после встречи с Морфеусом все изменилось: он проснулся в другом мире и понял, что вся его прошлая жизнь — иллюзия, и все последующие вылазки в Матрицу для него были уже игрой (необычной, с возможным смертельным исходом, но все же... игрой).

Так могут ли тогда существовать идеальные виртуальные миры с полным вовлечением? Ответ на этот вопрос был дан еще в первой четверти семнадцатого века, в лаборатории опального французского ученого Рене Декарта. И этот ответ — нет.

Другое дело, нуждаемся ли мы в виртуальных мирах с максимально полным погружением? Хотим ли мы уйти из одной реальности в другую, которая тоже будет казаться нам настоящей? На этот вопрос каждый должен ответить для себя сам. Но важно понимать, что вымышленный мир без осознания своего бытия, по большому счету, ничем не будет отличаться от нашего мира (даже если там будут эльфы и Саурон), ведь вы будете воспринимать его как единственный реальный.

Полное вовлечение убьет то, из-за чего все затевалось. Полное вовлечение убьет игры.

Oculus Rift сложно недооценить. Как показывает практика, он конкретно встряхивает мозги (и желудок) при первом использовании, но вот станет ли он полноценным игровым устройством или останется всего лишь генератором восторженного изумления у новичков?

Бесконечные поля, на которых выращивают людей и высасывают из них все соки, — это и есть фантоматическая машина. Станслав Лем утверждает, что не может существовать полностью подключенная к «матрице» цивилизация, ведь людям нужно размножаться. Машины из «Матрицы», впрочем, эту маленькую трудность решили.

Открой глаза

Скоро в широкую продажу поступит Oculus Rift — очки, которым многие игроки и разработчики пророчат великое будущее. «Вот он, первый шаг к виртуальной реальности!» — радостно кричат они и напяливают шлем на голову. Но вряд ли у этого прибора есть будущее, и уж тем более вряд ли это первый шаг к виртуальной реальности.

Oculus Rift при всех своих возможностях не дает и малой части ощущений от реальной жизни и вряд ли когда-нибудь даст: он не может обеспечить нужную гамму запахов, правильный стереоэффект... да что там, с помощью него нельзя даже фокусировать взгляд на определенных предметах! Надев на голову шлем виртуальной реальности, вы никогда не сможете самовольно вглядеться в предмет на заднем плане без помощи компьютера. И уже это ставит на очках виртуальной реальности жирный крест.

Лишний раз доказывая очевидное, опять сошлюсь на Лема. Он проводит простой мысленный эксперимент: представим на минуту человека, сидящего на веранде и нюхающего розу. Чтобы идеально точно повторить все ощущения, которые он испытывает, мы должны будем каким-то образом все это зафиксировать и записать — вероятно, подключив некие приборы к нервам. Но это полбеды, затем нужно будет все это воспроизвести, и тут без хирургии уже явно не обойтись: придется подключаться напрямую к мозгу. Правильно передать с помощью различных сенсоров все, что видел и чувствовал тот человек на веранде, почти невозможно. А ведь нужна еще и интерактивность! Лем называет это периферической фантоматикой — Oculus Rift воздействует на организм человека на уровне окружающей среды, просто подменяя одну картинку другой. Это эволюция телевизора, а не первый шаг к виртуальной реальности. Нас же интересует центральная фантоматика, то есть непосредственное влияние на мозг.

Oculus Rift фантасты изобрели еще в середине прошлого века, как только стало понятно, что за компьютерами — будущее. Станислав Лем вполне резонно рассуждает, что эволюция технологий линейна только в популярных фантастических книгах. Только там спустя сотни лет меняются вещи, к которым мы уже привыкли, — компьютеры обретают разум, появляются человекоподобные роботы, космос бороздят космические пираты с «Веселым Роджером» на обшивке корабля. Но реальность же такова, что мы ни в коем разе не можем предположить, куда повернет эволюция, и глупо моделировать будущее на основе настоящего. Oculus Rift и другие очки виртуальной реальности — прекрасное подтверждение этой теории. Однажды сценаристы Star Trek изобрели телефоны-раскладушки. Компании-производители реализовали фантастическую идею... но кто же мог подумать, что появятся смартфоны и планшеты? Где теперь раскладушки? Эволюция технологий, как и эволюция биологических видов, непредсказуема.

Достаточно посмотреть культовый фильм в стиле киберпанк «Нирвана» или известный в узких кругах сериал VR. 5. Тогда никто не мог предположить, что у нас будет широкополосный интернет и Wi-Fi — персонажи подключались к виртуальной реальности через телефон. Сами путешествия по программному коду были метафоричны: главный герой «Нирваны» боролся с файрволом в лице своей умершей девушки, а молодая хакерша Сидни никак не могла понять, где реальность, а где миф, когда видела давным-давно утонувшую сестру.

Эволюция непредсказуема. Поэтому вряд ли через тридцать лет мы будем надевать на головы шлемы виртуальной реальности и играть в привычные MMO. Человечество не знает, что оно создает, — такова природа вещей. А значит, повернуться все может самым непостижимым образом.

Тото, мне кажется, мы уже не в Канзасе!

Но сколь бы хорош ни был виртуальный мир, игрок никогда не сможет быть в нем кем-то кроме себя. Поэтому Станислав Лем утверждает, что создание виртуальных миров никогда не станет искусством, как кино или литература. «Фантоматика может сделать так, чтобы графоман получил Нобелевскую премию. Весь мир она может бросить к его ногам, все будут славить его поэтический дар, но даже во время сеанса он не сможет создать ни одной поэмы», — приводит простой пример польский футуролог. Попав в мир, где идет война, без соответствующих военных навыков вы вряд ли покажете прыть, как в Battlefield.

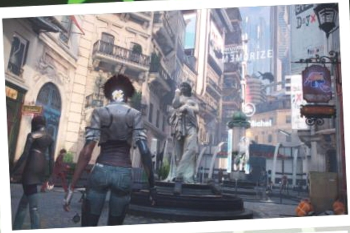
Неожиданно на эту проблему проливает свет замечательная книга Стивена Лабержа «Осознанные сновидения», написанная на основе исследований Стэндфордского университета. Лаберж берется за осознанные сны — то, за что брались уже сотню раз, — но в этот раз с научной точки зрения. У него «страна ОС» внезапно предстает не мистическим, как было у Кастанеды, а... научным явлением.

Кастанеда связывал осознанные сновидения с познанием себя и «кругом силы» — знатный любитель пейота в любом биологическом процессе находил что-нибудь мистическое. С другой стороны, его нельзя осуждать: человечество издревле боялось осознанных снов, а тех, кто их практиковал, в средневековье даже могли сжечь на костре.

«Спать, но сохранять сознание? Сохранять сознание и видеть сон? На первый взгляд это может показаться слишком противоречивым. Но это лишь кажущееся противоречие. Оно основано на предположении, что сон и осознанность — две разные вещи. Осознанно сновидящие спят

По большому счету, в «Матрице» нет ничего принципиального нового. Однако этот фильм вполне доступно поведал массам о солипсизме — философском учении, по которому действительно существуете только вы, и далеко не факт, что существует что-то еще. Мозг в колбе в действии.

Один из персонажей «Нирваны» продал свои глаза и поставил дешевые черно-белые имплантаты. Вроде бы все хорошо, но задумайтесь на минуту: почему черно-белые? Почему они стоят значительно дешевле, чем цветные? И вообще кто в будущем захочет покупать чьи-то глаза?



О каком почти полном погружении может идти речь, если вы, примеряя на себя роль, скажем, Нилин из Remember Me, не знаете французского и понятия не имеете, каково это — быть женщиной?

по отношению к внешнему миру и полностью лишены чувственной связи с ним. Однако по отношению к миру внутреннему они бодрствуют и сохраняют с ним сознательный контакт», — пишет Лаберж. Просыпаясь во сне, вы попадаете в виртуальную реальность и начинаете играть. Один из главных принципов игры — играющий должен знать, что он играет, а значит, обычный сон игрой назвать нельзя, как и «Матрицу» Нео до инициации Морфеусом.

Чтобы понять это, давайте проведем мысленный эксперимент: поиграем в замечательную игру — The Game. Геймплей максимально прост: каждый раз, когда вы думаете об этой игре, — вы проигрываете. Ох, ну вот. Вы только что проиграли. И еще раз. И еще. Чтобы выиграть, нужно перестать осознавать, что вы играете, то есть перестать думать о ней. Но все дело в том, что, когда вы не думаете о The Game (оп, вновь game over!), вы не играете, а играете — только проигрывая. Это простой эксперимент лишний раз доказывает, что игра — это абсолютно и исключительно осознаваемый процесс.

«Пробудившись во сне, вы получаете уникальную возможность творчески реагировать на любые неожиданности. Гибкий контроль, характерный для осознанных сновидений, открывает перед вами широкий диапазон возможностей — от удовлетворения смелых фантазий до постижения вершин духа», — пишет Лаберж. В осознанном сне вы можете отдохнуть от реального мира, попробовать что-то новое без риска для здоровья, познать реальность, чему-то научиться, высвободить отрицательную энергию без вреда для окружающих и постичь эстетику привлекательных для вас вещей — ровно те же функции, что и у видеоигр. При особом желании вы даже можете во сне сесть перед телевизором и запустить Half-Life 3, который будет в вашем представлении идеальным. Кроме того, во сне вы запросто заговорите на французском и легко разберетесь, как управлять вертолетом, так что проблем с погружением быть не должно.

Вы полностью контролируете виртуальную реальность сна и можете творить что угодно; более того, из раза в раз вы можете совершенствовать свои навыки: однажды вы сможете летать, затем — превращаться в разных животных, потом — телепортироваться... В осознанном сне вы запросто можете «потушить Солнце» и напустить на город живых мертвецов — получится игра гораздо круче, чем Left 4 Dead или Dead Rising 3. Одна только проблема — качество такой естественной виртуальной реальности очень сильно зависит от вашей фантазии, да и далеко немногие могут в нее попадать.

Осознанные сны — пожалуй, самая старая концепция виртуальной реальности и при этом абсолютно рабочая. Более того, осознанные сны — самая совершенная виртуальная реальность, какую только можно представить. Вам может не нравиться Journey, новый Thief или образ Данте из DmC — это нормально, вкусы у всех разные. Но внутри осознанного сна все будет идеально, ведь это вы создаете геймплей, придумываете сюжет и рисуете окружение. При этом графика непременно фотореалистичная, диалоги — умные, а игровой процесс именно такой, какой вам нужен.

■■■

Так и выходит, что самая продвинутая виртуальная реальность уже давным-давно придумана природой. Как только нейротехнологии разовьются до достаточного уровня и кто-то (например, молодой австралийский ученый по имени Сергей) создаст прибор, который будет искусственно, как в фильме Кристофера Нолана «Начало», погружать кого угодно в осознанный сон — и это будет безопасно! — все другие развлечения вымрут. Кому захочется смотреть «Трансформеров» в IMAX, когда можно запросто самому примерить на себя шкуру Оптимуса Прайма?

Тогда-то и останутся только игры, которые создаете вы сами. Ведь мозг — самая совершенная игровая приставка, а вы — самый гениальный геймдизайнер на свете. ■

В фильме «Ванильное небо» главный герой потерял все, что имел. В искусственной дрёме все встало на свои места, но потом в этом чудесном сне что-то пошло не так. Осознав, что спит, Дэвид полностью сломал виртуальную реальность.

Перевернуть город, как в фильме «Начало»? Запросто! Главное — контролировать подсознание и не пускать его слишком близко, иначе легко можно потерять сознанность и провалиться в сон навсегда.

Редакция рекомендует!

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

ЖМИ!

ИГРОМАНИЯ

200* рублей

МИР ФАНТАСТИКИ

190* рублей

ВОВРЕМЯ Если журнал заказан заранее, он будет отправлен вам одновременно с началом розничных продаж

В НАЛИЧИИ При оформлении вами подписки мы позаботимся, чтобы ваш экземпляр был напечатан и никому, кроме вас, не достался

УДОБНО Вы можете заказать и оплатить ваш любимый журнал, не выходя из дома

С ДОСТАВКОЙ Способы доставки: курьером, по почте, самовывоз.

*Цена указана без стоимости доставки

Например, доставка заказной бандеролью одного номера по России: «Мир фантастики» – 66,33 руб., «Игромания» – 66,33 руб.

СТАНЬ ОПАСНЕЕ ДЕМОНОВ
В МИРЕ DEMON SLAYER!

SLAYER.RU

INFIPLAY

WRUDALPO14035

Высокая степень эффективности в лечении угревой сыпи[1,2]

Будь готов к победам!

Pfizer

ООО «Пфайзер» 123317, Москва, Пресненская наб., 10,
БЦ «Башня на Набережной» (блок С)
Тел. +7 (495) 287 50 00, факс +7 (495) 287 53 00

http://www.netugrei.ru

Список источников медицинской информации:
1. Heba Abdulla, MD; Alan Shalita, MD. Topical Clindamycin Preparations in the Treatment of Acne Vulgaris. Expert Review of Dermatology. 2009;4(2):1-6.
2. Alexander Nast, Brigitte Dreno, Vincenzo Betolli et al. European evidence based (S3) Guidelines for the treatment of acne, final version 13/09/2011. Developed by Guideline Subcommittee "Acne" of the European Dermatology Forum, available at www.euroderm.org/edf/index.php
3. Инструкция по медицинскому применению препарата ДАЛАЦИН® ПN№ 011553/03-240912

Краткая инструкция по медицинскому применению препарата Далацин®

Регистрационный номер: П N011553/03 Международное непатентованное название: клиндамицин. Форма выпуска: гель для наружного применения 1% в тубах по 30 г. Фармакотерапевтическая группа: антибиотик – линкозамид. Показания к применению: Вульгарные угри. Противопоказания: Гиперчувствительность к клиндамицину или линкомицину в анамнезе; у пациентов с антибиотик-ассоциированным колитом в анамнезе; возраст до 12 лет (данные по безопасности и эффективности отсутствуют). С осторожностью: При беременности препарат следует назначать только в том случае, если ожидаемая польза для матери превосходит потенциальный риск для плода. Неизвестно, выделяется ли клиндамицин в грудное молоко после наружного применения. Клиндамицин обнаружен в грудном молоке после перорального или парентерального введения, поэтому следует проявлять осторожность при назначении препарата в период грудного вскармливания. Способ применения и дозы: Наружно. Тонкий слой геля наносят на пораженную область чистой сухой кожи 2 раза в день. Курс лечения: для получения удовлетворительных результатов лечение следует продолжать в течение 6-8 недель, а при необходимости можно продолжить до 6 месяцев. Побочное действие: Наиболее часто – сухость кожи. Реже: боль в животе, раздражение кожи, желудочно-кишечные расстройства (диарея, тошнота, рвота), контактный дерматит, чувство жжения в глазах, фолликулит, вызванный грамотрицательной флорой, повышение продукции сальных желез. В крайне редких случаях возможно развитие колита. Особые указания: Следует избегать попадания препарата на слизистую оболочку глаз и в полость рта. После нанесения геля тщательно вымыть руки. При случайном контакте с чувствительными поверхностями (глаза, ссадины на коже, слизистые оболочки) следует обильно промыть данную область прохладной водой. Перед применением препарата следует тщательно ознакомиться с Инструкцией[3].

ИМЕЮТСЯ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ. ПЕРЕД ПРИМЕНЕНИЕМ СЛЕДУЕТ ОЗНАКОМИТЬСЯ С ИНСТРУКЦИЕЙ, ПРОКОНСУЛЬТИРОВАТЬСЯ СО СПЕЦИАЛИСТОМ.